no.492
1995年 4/1
ゲームマシン
アミューズメント通信
APRIL 1, 1995

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

ナムコ、「スーパーシステム32」で

CG能力アップ

新開発のスキー体感ゲームを紹介

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）はこのほど、CGシステム基板「システムスーパー22」を開発、TV戦闘機ゲーム機「エアコンバット22」（本号「話題のマシン」参照）などに採用するほか、このCGシステム基板を使ってスキーのアルペン競技を体感できる「アルペンレーサー」を開発していることを明らかにした。

「システムスーパー22」は、同社32ビットCG基板「システム22」と比べ、ROMの容量とサウンド関係の容量が大きくなっており、処理できるポリゴン数も大幅に増え、一段ときめ細かい表現ができることになった。また基板サイズもコンパクトになり、小さいキャビネットにも使えるようになった——とされているが、なお改良中で詳しい仕様は発表されていない。

AOUエキスポ95では「システムスーパー22」を使った製品として「エアコンバット22」を出品。また同様の製品で開発中の「アルペンスキー」、バイクレーシングゲーム「サイバーサイクルズ」を参考出品した。参考出品機となった二機種ともとりあえず「システム22」を使ったもので、完成時には「スーパーシステム22」を使うことになる。

うち「アルペンスキー」は、プレイヤーが前方の五〇インチ画面を見ながら、ストックに相当するグリップを握ったまま腰をひねり、足元の板をスライドさせるというもの。ゲレンデの景観を眺めながら実際のスキーと同じように、プレイヤーが足元を左右に傾けることで、スキープレイをシミュレートするゲーム。

TVゲーム機としての完成度は三〇%ぐらいで、足元の動きとの関連などさらに改良するもようだ。プレ視点切り換え可能。プレイヤーは大回転などでタイムを競うことができる——と説明している。今夏にも出荷の予定。

もうひとつの「サイバーサイクルズ」は、二人分で一台のツインタイプで、「アルペンスキー」より早く今春出荷の予定となっている。

（AOUエキスポ95でのTVゲーム機関係の出展内容は、本号8めん以下に掲載）

両足を使ってプレイするナムコの「アルペンスキー」

適正な遊技整備の紹介、AOUエキスポ95

ゲーム機開発に格差

新しいゲームコンセプトは見当たらない

上の写真はテープカットにて（左から）AOUの桜井健雄専務、駒井徳造ショー委員長、入江昭造会長、警察庁生活環境課の菱川雄治理事官、村瀬孝係長、JAMMAの中山隼雄会長

AOU（事務局東京、入江昭造会長）主催「AOU95アミューズメントエキスポ」が二月二十二—二十三日、千葉・幕張メッセで七十三社の出展により開催された。

今回は前回と同じ三つのホールを使用した。出展社数が前回より八社増えたが、小間数は九十六小間も減少し九百三十小間となったため、休憩コーナーのスペースを大幅に増やし、前回同様AOUがPR用の十二小間を設けた。このために通路部分の混雑は避けられた。しかし各出展社の小間内の機械配置は相変わらず窮屈なもので、とくに大きな小間で出展した主なメーカーの小間内は身動きできないほどごった返した。

展示内容については、今回も新作が多数出品されたが、TVゲーム機分野を中心に従来機のバージョンアップ版やシリーズものが多く見られた。各出展社とも開発意欲を示してはいるものの、独創的な製品はなく、全体的に多様化が進む傾向になっている。

しかし技術的には高度化が一段と進み、とくにTVゲームではCGポリゴンの画像処理がセガ社、ナムコを中心に着実にグレードアップしており、これにタイトー、コナミが続いている。しかしこれはまだ一部で、他の多くのメーカーとの技術的な格差が大きくなっていることも示している。

エレメカのアーケードゲーム機分野では、ほとんどが景品払い出しタイプとなり、これに合わせて景品類も多数出品された。その中で実際に太い綱を引っ張るトーワジャパンの綱引きゲーム、バンプレストのキーホルダーをはさみ取るもの、タイトーの一台で三種類のゲームができるミニカーニバルなどが、新しい試みとして注目された。

メダルゲーム機は新コンセプトがなく、乗物機も出品が減った。その他の分野では、自分の顔写真がシールになって払い出されるアトラスのシール自販機に人気が集まっていた。

初日の開会式では、入江会長が「不景気の底が見えてきたと思ったが、消費者の娯楽面でのゆとりがなかなか見られない。このショーでの展示品が不況克服への援助となれば幸いだ」と述べた。

来ひんとして警察庁生活環境課の菱川雄治理事官は、「国民に夢を与えるAM産業は社会的、文化的に大きな意義があるが、一方で社会に果たすべき役割も大きいので、業界全体の信用を失わないような営業を望む」と挨拶した。

JAMMAの中山隼雄会長は、「JAMMAショーとAOUショーは、日本の二大ショーと言うよりも世界のAMショーとして定着し評価されている」と述べ、また「会場前に朝から多くの若者が並んでいるの見て、健全で楽しい場を提供していくという責任の重さを感じた。今後メーカーは新技術を駆使しマルチメディア時代に備えたコンテンツ作りに邁進し、オペレーターはハイテクもローテクも併せた新しい遊びの場を作り、ともに新時代に向けて歩んでいきたい」と語った。

AOUショー会場にてセガ社（上）とSNKの小間の一部のようす

初日からに不満

一般プレイヤーの入場

問われる展示会の趣旨

入場者数については事務局によると、初日が一万九千二百六十八人（昨年一万七千八百六十五人）、二日目は一万六千五百七十七人（同一万七千四百十九人）、延べ三万五千八百三十七人で、昨年を約五百人以上回った。

同ショーは初日が業者入場日、二日目が一般入場日と一応分けられているが、これまで毎回「初日にも一般入場者がかなり見られる」との声が業者から出ていた。今回はとくに、どういうわけか初日から一般客が行列を作り、主催者側も「仕方なく"当日入場券"を販売した」ことから、「一般客が機械を占領したため展示品をよく見ることができず、一日だけのビジネスショーにもなっていない」との不満が多かった。

これに対して主催者側は、「一般客がほとんどだったと言う業者がいるのは心外だ。あえて入場者数の内訳を公表すると、"当日入場券"で初日に入場したのは千二百人で初日入場者数の六%にすぎない。むしろ会員協会と出展社が業者向けに購入した"優待登録票"（同票で初日九千三百人が入場）が、一般客に多く流れていることのほうに問題があるのではないか。このことを含め反省会で、次回から業者と一般客を明確に区別する方向で検討したい」としている。

今後のショー運営や出展社の出展目的を明確にするためにも、入場者数の内訳別データの公表が必要となる。また基本的な入場システムについても、海外のショーなどを参考に再検討することが望まれている。

家庭用コピー対策含め

ＡＡＧあと1年継続へ

ＪＡＭＭＡ理事会、景品提供遊技の検討も

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（ＪＡＭＭＡ、事務局東京、中山隼雄会長）は二月二十二日、幕張メッセ会議場で第二十九回理事会を開催。国際的な偽造ＴＶゲーム機基板の追放をめざす日米の機関、ＡＡＧ活動の一年延長を決めた。

理事会メンバー二名の交代があった。コナミ㈱からは協会会員代表者の変更届に基づき、矢野一夫常務に代わり上月景正社長が出席することになった。㈱ＳＮＫからは退任した高木慶治氏に代わり高堂良彦専務が出席することになった。

賛助会員としてエレクトロコインジャパン㈱（本社東京、ジョン・スタジーデス社長）、日本ダイレックス㈱（本社東京、若山政敏社長）、㈱新声社（本社東京、加藤博社長）の入会が承認された。

阪神大震災への対応の報告があり、日本赤十字社を通じ義援金二百万円を贈ったことが事後承認された。

ＡＡＧ活動継続について、あと一年間活動を延長し、その資金三千万円をＪＡＭＭＡと各関係メーカーでほぼ折半（ＪＡＭＭＡが千五百九十万円、セガ社など十一社が千四百十万円を拠出）することを決めた。これに付随し、中山会長は家庭用のコピー対策もＡＡＧのフェイ氏に依頼したが断わられたのはあるまじきこと、と指摘。ＡＡＭＡに対し申し入れることを了承した。

ＡＭショーでのＪＡＰＥＡとの共催は、二年ごとに「覚書」を交わしている。九四年分でいったん切れることになるが、さらに二年間延長、覚書を交わすことになった。

ＡＭショーに伴う会同パーティーの開催地は、展示会場に近い幕張プリンスホテルで開いてきたが、都内に移してはどうかという意見があるため具体案が提出された。検討の結果、今年は都内の帝国ホテルで昨年並みの予算で開くことになった。

通常総会は五月十七日、熱海の金城館で開くことを決めた。

電取委員会（福田哲夫委員長）は一月三十一日付で、会員に「電取法はどうなるのか」という説明文を送付、甲種から乙種に変更される電気用品の取扱いなど伝えた。理事会でもこの件について説明があり、ＪＡＭＭＡが検討している基準で第三者認証機関が認証するよう通産省に申し入れているとのこと（具体的な基準内容は不明）。

三協会幹部懇談会で課題となっているリデムプションについて、規制緩和のひとつとして導入を図るべく法務委員会（里見治委員長）が検討している、との説明があった。ＡＯＵの桜井健雄専務らが米国に行きリデムプションの実態を視察しており、ＡＯＵとも原案を詰めつつあるとのこと。使用できる機種、賞品交換券の扱いなど、細かい点を検討中としている。

また三協会幹部懇談会で提案された「ゲームの日」制定については検討中、ＡＯＵプライスの設定については了承した。

その他ＡＭ産業界実態調査の調査票回収状況などの報告があった。回答率はＪＡＭＭＡ関係八三・九％、ＮＳＡ七四・〇％と高いが、ＡＯＵ関係は二六・一％と低いのは問題だという声があった。

㈱ブリッジ企画については、九四年下期の会費が未払いであり、退会届を出す方向で了承した。同社は年明けに経営悪化を表面化させたが、再建をめざしているもよう。

ＡＭショーテーマ

「遊から生まれる豊かな心」に

ＪＡＭＭＡ／ＪＡＰＥＡ共催のＡＭショーのテーマは、七年間使ってきた「『遊び』が創る、21世紀の夢」から、今年は「遊から生まれる豊かな心」に変わることになった。実行委員会が昨年九月—十一月に公募していたもので、最優秀作品賞を受賞した大谷雅美さん（横浜市、二十四歳、アルバイト）に賞金二十万円が贈られた。

なお優秀作品賞は二点でそれぞれ賞金五万円、佳作の五十四点にはそれぞれ記念のテレフォンカードが贈られた。

カプコン、3月期予想

大幅な下方修正

連結で初の赤字見通し

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は二月二十八日、九五年三月期の業績予想（単独、連結とも）を下方修正し、うち連結では初の大幅赤字となる厳しい見通しを明らかにした。

修正後の九五年三月期業績予測では売上高四百七十億円、経常利益二十億円、当期利益二千万円となっており、売上高は持ち直したものの、昨年十一月時点での予想に比べ経常利益で四一％、当期利益で九一％も減少する見通しとなった。

同社では、期待されたソフトが伸び悩んだ前期に続き、ソフト価格の割高感と需要の頭打ちのため有力ソフトの販売が振わなかったこと。さらに米国での在庫調整のため出荷を抑えたことから、低調に推移したと説明しており、主に海外家庭用が原因となったもよう。

修正後の連結予想はさらに厳しく、売上高五百七十五億円、経常損失八十六億円、当期損失百五億円と初の赤字決算になる見通し。これは昨年九月時点での予想に比べ、売上高が九％下落、利益面では七—十五倍も下落も急激に落ち込む内容。

同社ではこれについて単独予想の下方修正に伴い、連結予想を下方修正したにすぎない、と説明するにとどまっている。しかし、連結対象子会社であるカプコンＵＳＡ社やカプコンメキシコ社などで大幅赤字が発生しているため、単独では黒字を維持できるが、連結では大幅赤字が避けられなくなったもようだ。

テクモ、3月期予想

さらに下方修正

単独も赤字が確実に

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は三月六日、九五年三月期の業績予想を下方修正、単独と連結いずれも赤字に転落する見通しとなった。

修正後の三月期業績予想は売上高六十億円、経常損失五億七千万円、当期損失七億円。昨年十一月の予想と比べ売上高で三四％減の見通しとなる。

同社ではオペレーション収入が持ち直したが、業務用、家庭用ともに売上げが減少していることから、赤字見通しとなったと説明している。

修正後の連結業績予想は、売上高六十二億八千万円、経常損失九億円、当期損失十億四千万円。前回予想でも連結赤字は予想されていたが、赤字幅が大幅増加した。

同社では単独業績予想の修正と、米国子会社での家庭用在庫処分により修正したと説明している。

特許・実用新案 出願公告・公開（2月9日〜27日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、ＡＭ業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

実用新案出願公告

二月二十二日＝「スロットマシン用ベルト」、バンドー化学㈱（兵庫）、7－6928、2－27357。「ダブル式メダル計数機におけるホッパー」、㈱オーイズミ（神奈川）、7－6933、1－84620。「観覧用ボートの水路装置」、三菱重工業㈱（東京）、7－6943、1－49676。「レジャー用滑降装置」、㈱石井鉄工所（東京）、7－6944、63－118873。同、7－6945、63－118874。「揺動回転遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－6946、63－47417。

特許出願公開

二月十日＝「スロット式ゲーム機」、㈱パル（愛知）、7－39618。「押圧式スイッチ構造」、コナミ㈱（兵庫）、7－39639(請)。「昇降遊技体の揺動構造」、同、7－39640(請)。「昇降遊技体を支持する支柱の揺動機構」、同、7－39641(請)。「昇降遊技体を備えた遊技装置」、同、7－39642(請)。「カード印字機能付きゲーム機」、リコーエレメックス㈱（愛知）、7－39644。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－39645。「高品位デジタル音声出力機能を備えたゲーム機」、同、7－39646。「バーコードゲーム装置」、同、7－39648。「画像表示カードゲーム機」、同、7－39650。「コンピュータゲーム機の入力装置」、㈱ハドソン（北海道）、ミツミ電機㈱（東京）、7－39647。「難易度を記憶するゲーム装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、7－39649(請)。

二月二十一日＝「遊戯装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－47171。「遊技用クレーン遊技場」、㈲楠野製作所（大阪）、7－47173。

実用新案出願公開

二月十日＝「カプセル玩具自動販売機型コインゲーム機」、橋本敦（神奈川）、7－9389。「射撃ゲーム機の標的」、㈱ナムコ（東京）、7－9390。「射撃ゲーム機」、同、7－9391。

ＡＯＵショー関連スナップ

懇親パーティーにて（左から）セタの富士本淳社長、ビスコの秋山哲雄社長、ＳＮＫの村瀬貞昭本部長、サン電子の吉田喜春部長

ＡＯＵエキスポ展示場にて（左から）ナムコの橘正裕常務、中村雅哉社長、米国のカプコンＵＳＡ社フランク・バルー副社長

懇親パーティーにて（左から）データイーストの福田哲夫社長、カプコンの辻本憲三社長、アスモの上田芳弘社長、関西カクタスの梅原靖三社長、セガ社の永井明常務

ＳＣ遊園、通常総会

規制緩和求める

少年客対策を事業計画に

写真は日本ＳＣ遊園協会の第９回通常総会（２月22日）のようす

日本ＳＣ遊園協会（事務局東京、内田博会長、正会員八十五社、ＮＳＡ）は二月二十二日、千葉の幕張メッセ会議場で第九回通常総会を開き、予決算案などを承認した。昼食会を兼ねたもので、委任十五社を含む正会員七十三社が出席した。

内田会長は、「阪神大震災で会員も被害を受けており、神戸に本社を置く㈱タック、㈱こまや（準会員）に見舞金を贈った。ＡＭ業界の景気が回復に向かうべきなのに、厳しい年明けとなった」と挨拶した。そして国民会議への寄付金贈呈があり、内田会長から国民会議の上村文三専務に小切手（百万円）が手渡された。

九四年度事業報告案、決算案は原案どおり承認された。うち規制緩和に関する要望で、同協会ではＳＣロケの「店舗」を風営対象から外すよう求めている、と宮原久常務は説明した。

任期満了による役員改選については、事務局案に基づく指名推薦で異議なく行なわれた。その結果、出席が難しい二理事（朝日科学模型遊園とワイドレジャー）に代わり、大幸産業の杉本勝詔氏とライトの杉山勉氏が理事に加わったほかは全員再選された。正副会長は重要案件があるので、これも重任することにした。

内田会長は、「規制緩和に関し強力に働きかけており、どういう結果になるか分からないが重要な局面なので、緊急理事会を開くこともありうる」と語った。

九五年度事業計画案、予算案も承認された。うち「教育指導事業」として今回新たに「ＡＭ施設における教育機能の研究と開発」、「少年客に対する接客能力の開発と研修」が加わった。これは警察庁・生活環境課の瀬川勝久課長が「ＳＣでも子どもの問題がないわけでない」と語っており、青少年の環境のあり方を考えるため加えた、と宮原常務は説明した。なお予算は、同協会としてはできるだけ緊縮した内容となった。

総会議案終了後の情報交換では、まず「バーチャファイター」基板の特別価格、本年度海外視察ツアーの中止について説明があった。以下主な意見は次のとおり。「オペレーション収入は前年比一〇％減となった。ＳＣの営業時間延長があるが、午後七時以後客は来ないのが現状」、「ＡＯＵエキスポ95は一般客が初日から多く入場しており、業者が機械を見ることができないので、改善すべきだ」など。

ＣＳＧ第７回総会

委員長に住友氏

事務局は萬年社内に常設

写真はＣＳＧ第７回定例総会（１月24日）のようす

コンシューマ・ソフトグループ（ＣＳＧ、古川真一運営委員長、会員八十一社）は一月二十四日、東京・霞が関の東海大学校友会館で第七期定例総会を開催。新運営委員長に住友正之氏（㈱ハドソン・開発部長）を選んだ。

同総会には委任二十八社を含む八十一社が出席。九四年十二月期の事業報告と収支報告、九五年度事業計画と予算案をいずれも承認した。ＣＳＧでは家庭用ゲームソフトの合同展示会を主な事業としており、これまで玩具地方展に合わせてきたが、独自に東京、大阪、名古屋で開催することになった（第十六回ＣＳＧは三月五—六日に名古屋、二十一—二十二日に大阪、二十八—二十九日に東京で開く）。

役員改選は毎年行なわれており、今回は新任の㈱コンパイルを含め十社（うち委員九社）を選び、委員会で新委員長に住友氏を選んだもの。また事務局を㈱萬年社に常設することになり、そのため会則を一部変更した。

また阪神大震災の被災者に対する義援金として前期剰余金の中から百万円を日本赤十字社を通じて贈ることを決めた。

懇親会には流通関係者も加わり、百五十五名が参加。住友委員長は、「次世代ハードも登場し、景気も上向きつつあり、今後に期待が持てる」と挨拶した。

任天堂ＳＦＣアワー

本放送23日から

セット価格1万8千円に変更

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）と衛生デジタル音楽放送㈱（セントギガ、本社東京、福田信社長）は二月十三日、世界初のデジタルデータ実用放送「スーパーファミコン放送」（本紙第488号参照）について、放送開始日など変更したことを明らかにした。

主な変更点は、①専用ＡＶケーブルを採用した、②ソフト開発の都合上、開始日を当初の四月一日から同二十三日に延期する、③「サテラビュー」申し込み受け付け日を二月一日から十三日に延期した、など。

うちＡＶケーブルについては、テレビ受像機やＶＴＲなどから発生するノイズによる映像や、ビットストリーム信号への影響を極力少なくするために、専用のケーブルを採用することになった。このため「サテラビュー」セットの価格は四千円アップし一万八千円となった。

試験放送は予定どおり四月一日から始めるが、本放送は同二十三日からとなる。これは放送ソフト開発の都合によるもので、「スーパーファミコンアワー」（毎日午後四時から七時まで）の内わけは次のようになる（番組は仮称）。

月曜—土曜日は「放課後の王様」、日曜日は「サンデー・バカポン」。「放課後の王様」では内田有紀、細川ふみえ、裕木奈江などのパーソナリティを起用。「サンデー・バカポン」では前半を泉谷しげると浜崎あゆみによる「狼が来た！」、後半をタモリによる「タモロス・ピクロス」という構成。放送されたＴＶゲーム番組に参加できる、という点が特徴となる。

また七月からは「スーパーファミコンアワー・スーパープレビュー」（毎日午後七時から九時まで）が始まる。これはセントギガ推薦の新作、名作、話題作に当たるゲームソフトを放送するもので、ゲームソフト自体は見本版になる予定。

セントギガによる「スーパーファミコンアワー」放送は、スクランブルなしの無料放送で、すべて任天堂の広告経費でまかなわれる。

オペレーター向け

販売会社を設立

セガ社とサンセイブら共同で

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）とＳＧ懇話会メンバー四社が一月三十日、オペレーター向け通信カラオケ販売会社として㈱エスジーメディア（本社東京都大田区羽田、曽我栄蔵社長）を設立した。

新会社の資本金三億円の出資割合いは、セガ社二〇％のほか、㈱サンセイブ・エンタテイメント（本社静岡、曽我栄蔵社長）二〇％、㈱マタハリー（本社川崎、山中秀晃社長）一〇％、須貝興行㈱（本社札幌、鈴木保男社長）六・六％（以上で五六・六％）、カラオケ販売会社十二社四三・四％となっている。

役員構成では、サンセイブの曽我社長が社長に就任したほか、㈱エースの橋岡裕次郎社長が専務に、マタハリーの山中社長、須貝興行の藤直樹専務、トーニンの毛利泰介社長、セガ社の北沢正太郎国内販売部長が取締役に、セガ・ミュージックネットワークスの藤中茂生管理本部長が監査役にそれぞれ就任した。

新会社はＳＧ懇話会メンバーのオペレーターが手がけている業務用カラオケ市場に、セガ社通信カラオケ「プロローグ21」を販売していく。セガ社では九四年十月、販売子会社の㈱セガ・ミュージック・ネットワークスを設立。またクラリオン、タイカンの二社と提携、酒場市場への販売を二月から開始している。

ＡＯＵエキスポのデータイーストの小間で（左から）長曽我部均部長、ドイツのツーニング社レイモンド・ザフト社長、英国エレクトロコイン社ジョン・スタジーデス社長、データイーストのスティーブ・ミラー氏

懇親パーティーにて（左から）コナミの上月景正社長、セガ社の中山隼雄社長、モリタの森田寛正会長。上月氏と森田氏は久しぶりの懇談となった

ＡＯＵエキスポのＳＮＫの小間で（左から）高堂良彦専務、黒田宏本部長、西山隆志常務、川崎英吉社長、米国ＳＮＫオブ・アメリカ社の北沢道明社長

JAMMA／AOU／NSA懇談会

景品引換券導入を検討

非公開で風営法関連の規制緩和探る

JAMMA、AOU、NSAの三協会幹部懇談会は昨年八月の第五回会合後、十二月に第六回会合、一月に第七回会合を開催しているが、五回目まで報道関係に公開されていたが、第六回以後非公開となっている。このため、なぜ非公開なのかという理由を含め不明な点は多いが、風営法関連で規制緩和の要望案をあれこれ意見交換しているもようである。

第六回会合はNSA担当で、十二月十四日、JAMMA会議室で開かれJAMMA八名、AOU六名、NSA五名が出席。NSA作成の会議録によると、風営法関連でAOUは資料「いわゆる風営適正化法の見直しに関する意見」を提出、橘正裕法務委員長が説明した。

このAOU資料は、八四年の法改正時に指摘されたゲームセンターでの「少年のたまり場」や「賭博事犯とそのおそれ」は解消された——との見地から、「八号営業」での①規制対象遊技設備の制限、②ホテル、旅館、大規模小売店舗、遊園地内の店舗と区画された設備を対象外とする、③リデムプション遊技の導入、④その他営業時間制限の緩和や手続きの簡素化などを求めるもの。

うち規制対象遊技設備についてAOUでは、スロットマシン、ルーレット、トランプ、麻雀、花札「に類する遊戯を仕様とする」TVゲーム機と「遊技に際してスタート及びストップ等遊技機の操作が単純な」TVゲーム機だけを規制対象に残し、それ以外のTVゲーム機は施行規則第三条第二号の「射幸心をそそるおそれのある遊技の用に供されないことが明らかであるもの」に該当するとして規制対象から除くべき、としている。またフリッパーゲーム機についても同様に扱うべきとしている。

JAMMAは十一月十四日付で総務庁に提出した要望書「規制緩和について」（本紙第488号参照）を説明。またNSAは資料「SC遊園の変遷と課題」について説明した。

会合ではこのうち、遊技の結果賞品引換券を払い出すリデムプションの導入について意見が交され、問題視する声があるが、大局的には市場拡大というメリットがある、との強い意見が出されたもようだ。景品単価は現行五百円以下から千円以下へ引き上げる、という要望も出されている。会合では以上のほか、業界実態調査のアンケート回収状況などの報告があった。

第七回会合はAOU担当で、一月十二日、赤坂プリンスホテルで開かれJAMMA八名、AOU七名、NSA四名が出席。AOUが提出した「いわゆる八号営業の規制緩和の要望について」（第二次検討案）を、AOUの桜井健雄専務が説明した。

このAOU資料によると、「八号営業」の規制を緩和するべきだとする世論が形成されていないので、施行令など下位法令の改正を通じて要望を順次実現したい、との見地に改めた。その上で対象遊技設備の制限の検討にはかなりの作業が必要とし、賞品提供遊技については「AOU試案」をまとめ、紹介した。この試案では、あらゆる遊技設備で賞品引換券の払い出しを可能にする、など盛り込んでいる。

会合では意見交換した結果、①風営法の規制緩和は施行規則と解釈基準の改正の範囲にとどめる、②リデムプションについては、その概念を一度明確化する、③検討は三協会の法務担当者が合議の上進めることにする、など決めた。

また会合では「ゲームの日」制定について案をまとめることが決まり、「AOUプライス」設定をJAMMAが検討することになった。

NSA、理事会

規制緩和運動へ

このため自主規制維持など

日本SC遊園協会（NSA）は一月二十五日、東京・恵比寿のウェスティンホテル東京で第二十五回理事会を開き、三協会幹部懇談会での話合いに基づき、SCロケに関する風営規制の撤廃に向けて進める、との方針を確認した。このため幹部懇談会について報告、自主規制を維持していく必要性が指摘された。

九四年度事業報告案など総会提出議案が承認された。阪神大震災に伴い被災地に本社を置く会員会社に対し、計三十万円の見舞い金を贈ることが了承された。

日立製作所から

ハイサターンも

ビデオCD機能内蔵型で

㈱日立製作所（本社東京、金井務社長）は三月二十三日、セガ社家庭用「サターン」と互換性のあるマルチメディア機「ハイサターン」を四月一日に発売する、と発表した。

同社は「サターン」開発に参加しているうえ、32ビットCPU「SH2」を含む基板、CD－ROMプレイヤーを供給している。

「ハイサターン」は、日本ビクターによる完全互換機「Vサターン」とも異なる。「Vサターン」は別売の「ビデオCDデコーダー」（一万九千八百円、三月下旬発売）を加えることで、ビデオCDを利用できるが、「ハイサターン」はビデオCDやフォトCDの再生機能を標準装備しており、多彩なCDフォーマットに対応しているのが特徴。

ビデオCDはVHSビデオ並みの画質で最大七十四分の映像ソフトを双方向で楽しめるもので、高精密静止画の再生、スロー、ストロボ、フラッシュ、ズームなどの特殊再生も楽しめる。

「ハイサターン」の価格は六万四千八百円。若者向けに需要を開拓、月産五千台で家電ルートを通じ販売していく。

日立製作所「ハイサターン」

静岡県協、通常総会

会費を引き下げ

兵庫県協に見舞金20万円

静岡県アミューズメント協会（事務局静岡市、曽我栄蔵会長、会員三十七社）は一月二十五日、伊豆長岡のホテル三渓園で通常総会を開催。委任六社を含む二十五社が出席した。

曽我会長は十一月の臨時総会を経て選任されており、杉山勉前会長に対し慰労金が贈られた。また新役員による各委員会（親睦、広報、事業、購買）の担当内わけが報告された。

九四年度事業報告案と決算案、九五年度事業計画案と予算案がそれぞれ承認された。

阪神大震災に伴い協会として兵庫県協に見舞金二十万円を贈るほか、NHKなどを通じ十ないし二十万円の義援金を贈る。またAOUが決めたロケ現場での義援金募集は、会員各社の判断で実施し月単位で会長に報告するなど確認した。

年会費は次のとおり改訂され、直営店がなく百台未満の場合二万円だったのが、ゼロになった（カッコ内は旧会費）。直営店二店以下または三百台未満二万円（三万円）、同六店以下または三百台以上四万円（五万円）、同十店以下または五百台以上六万円。現行の十店以上または八百台以上（十万円）の規定は削除した。

総会後は一月例会そして懇親会が開かれ、意見交換した。

大阪府協、理事会

障害者大会延期

兵庫県協の事務局預る

大阪府アミューズメント施設営業者協会（梅原靖三会長、OAO）は二月六日、梅田の東阪急ビルで第六十回理事会を開催。今年三月に予定していた障害者ゲーム大会を五月以降に延期することなど決めた。

理事の異動があり、転任のためコナミ㈱大阪支店長だった松浦浩司氏に代わり、同酒井雅人氏が就任することになった。

阪神大震災に伴い同協会ではNHKを通じ義援金として五十万円を贈ったとの報告があった。なお会員からの義援金を募集し、先に拠出した義援金に充当させ、超過した場合の超過額も贈ることにし、不足した場合協会が負担することが承認された。会員ロケでの義援金募集は二月十五日まで実施することになった。

兵庫県協の会員被災状況は調査中であり、事務局をOAOが一時的に預ることが了承された。

障害者ゲーム大会は三月二十七日に予定していたが、阪神大震災に伴い五月以降に延期することが了承された。また三月に予定したOAOゴルフ同好会コンペも中止することになった。

役員改選の方法について選挙管理委員会から提案と報告があり、了承された。三月二十五日に投票、理事会による推薦三名を含め十一名の候補者を決める予定だ。

懇親パーティーにて（左から）マルカの庄田隆部長、バンプレストの星和広専務、タカラアミューズメントの田中一彦専務、トニーの宇島準一社長

懇親パーティーにて（左から）関東娯楽工業の中村哲社長、タイトーの長谷川桂祐副会長、ニュースターの畑晴夫社長

懇親パーティーにて（左から）日本科学遊園の吉田勲社長、大興商会の石川忠太社長、タニガワの長谷川満男社長、コナミの松浦浩司部長、SNKの藤島保夫部長

マルチメディアで 海外3社と提携

ウェップシステム、新事業に

㈱ウェップシステム(本社東京、玉手良光社長)は二月十六日に記者発表会を開き、フランスのビテック・マルチメディア社、ドイツのローニング社、米国のビビッド・インタラクティブ社とそれぞれ提携したことを明らかにした。同社のマルチメディア事業の一環で、将来これら四社で合弁会社を設立する計画だ。

ビテック社は画像圧縮技術の国際規格であるMPEG関連機器メーカー。ウェップシステムと合弁でビテックジャパンを設立し、IBMパソコン用のビデオチャプター基板「ビデオNT」、「ビデオファン」を三月十日から発売する。

またローニング社はネットワーク関連機器メーカーで、プリンター共用などの「アルサーネット」を同様に発売する。ビビッド社は3DO用アダルトソフトのメーカーで以前から提携していたが、このほど日本語字幕で発売できることになった。

発表会には玉手社長、ビテック社のベノア・リーナック氏、ウェップシステムの高木修海外事業部長、竹村晃マルチメディア事業部長、小池富彦電子機器事業部長が出席した。

玉手社長は、「設立十一年目の当社はAM事業が主だが、二年前からマルチメディア事業部を発足させた。将来性のある分野であり、このほど海外の中堅三社と業務提携し国内販売することになった」と説明した。同氏によると、九四年九月期の売上高は二十一億円で、今期は三十五—四十億円をめざしており、マルチメディア関連は三—五億円が見込まれている。

JAPEA、理事会 酒井事務局長に

法人化で共管、再び提起

全日本遊園施設協会(事務局東京、山田三郎会長、JAPEA)は一月十二日、東京・新宿の龍門で第七十一回理事会を開き、酒井氏の事務局長昇格などを決めた。

法人化については建設省、通産省の両省共管が以前に検討され、打診した結果共管は無理なので建設省だけで検討することになっていたが、山田会長は改めて共管の方針を打ち出した。この件は次回総会(五月)に再び提出されることになる。

正会員として㈱キャルメスジャパン(本社大阪、永田光夫社長)の入会が承認された。

会費基準改訂委員会(鬼頭雅美知委員長)で、委員四名を任命したとの報告があった。このほかオペレーター委員会、安全対策委員会の報告があった。

事務局で常任の尾崎悦郎常務が辞意を表明していることを検討。九五年度末まで同職にとどまり、その後は技術顧問として残ることで了承した。これに伴い酒井三朗事務局次長が、一月十二日付で事務局長に昇格した。

ゲーム音楽CD タイトーとDE

サイトロンレーベルで発売

ポニーキャニオンのサイトロンレーベルで、タイトーとデータイーストのTVゲーム音楽CDが一月二十日発売となった。

タイトーの音楽は「バブルシンフォニー」でズンタタが演奏。価格二千円。データイーストは「ダンクドリーム/ガンハード」で二ゲーム音楽の組合わせ。価格千五百円。

バンプレスト、機構改革 特販事業部を新設

㈱バンプレスト(本社東京、杉浦幸昌社長)は三月一日付で機構改革を次のとおり実施した。①遊園事業部をAM事業部に吸収、②AM事業部のうち特機営業部とCプロジェクトを統合して特販事業部を新設、③事業部長兼任役員を担当役員とし、事業部長を新任。

(3月1日)AM事業部長、柳田利氏▽プライズ事業部長、吉川昌之氏▽コンシューマー事業部長、下道隆氏▽ロケーション事業部長、斎藤慧氏▽特販事業部長(Cプロジェクト担当)取締役大森誠之氏。

JAMMA 日南専務の母堂 カメノさん死去

日南カメノさん(ひなみ・かめの=日南香㈳日本アミューズメントマシン工業協会専務の母)三月三日午前六時三十分、胃がんのため福岡市内の浅木病院で死去、八十八歳。福岡県出身。自宅は福岡県遠賀郡遠賀町今古賀五十五の五。告別式は四日午後一時から自宅で行なわれた。喪主は長男香(かおる)氏。

ツノダ 角田社長の妻 重子さん死去

角田重子さん(つのだ・しげこ=角田一郎㈱ツノダ社長の妻)二月八日午後八時、骨髄がんのため仙台市内の泉病院で死去、六十二歳。自宅は仙台市青葉区桜ヶ丘七の十三の五。告別式は十二日午後三時から仙台市青葉区北山の秀林寺で行なわれた。喪主は夫一郎(いちろう)氏。

人事異動

富士電子工業

(3月1日)会長(社長)清野昌三氏▽社長(取締役総務部長)萩森重仲氏。

論潮 リデムプション

新しい市場を開拓して、これまでにない売上高を期待する、というのは十分ありうる話だが、ただそれが風営法の規制範囲にあれば市場開拓の余地はほとんどない——という話を「七号営業」専門の業者からよく聞いたものである。そして「七号営業」ではパチンコなどの遊技機開発には細かい部分まで規制があり、AM機のような自由な開発はほとんどありえない、とも聞いてきた(もっとも、それだけに射幸遊技としての安定した売上高や収益が見込めるわけだが、ということも必らず付け加えられた)。

ところで米国のリデムプションは、スキルを必要とする遊技で一定の成績を上げたプレイヤーに対し、景品と交換できるチケットを払い出す機構を持つアーケードゲーム機である。この概念は日本の風営法「七号営業」に近いもので、例えば温泉場などの射幸遊技、射的や輪投げなどの「七号営業」と本質的にあまり変わらないと考えられる。ただ米国の場合、賭博罪を構成しないというだけの扱い(許可も不必要)なのに対し、日本では警察許可が必要となるなどの違いがある(ちなみにこれらの「七号営業」では遊技料金は遊技の機会一回当たり七十円以下、賞品の最高額は一万円と定められている)。

最近JAMMAやAOUの幹部懇談会では、リデムプションの日本への導入が盛んに検討されているようであるが、どうもその内容は明らかではない。その理由のひとつに、「七号営業」として導入するという意味なのか、それ以外の扱いを想定しているのかさえはっきりしないことが挙げられる。例えば「八号営業」の範囲で考えるなら、遊技の結果に応じて賞品を提供してはならないとする禁止事項とぶつかることになり、これも考えにくい。

メーカーだけでなく、AOU傘下のオペレーターからも、リデムプションの導入については疑問視する向きは少なくない。そもそも可能性からして疑問なのである。

上の写真は2日目の会場のようす。一般客で埋め尽くされたセガ社、SNK、バンプレストなどの小間が並ぶ

AOU95アミューズメントエキスポ 出展内容

AOU95エキスポの展示内容を、分野別に新作を中心に掲載しますが、紙面の都合により本号では①TVゲーム機のみに絞り、次号で②その他アーケード機（プライズ機、占い機など含む）、③メダルゲーム機、④遊園施設・乗物機、⑤部品・景品・その他――を掲載します。以下分野別に出展社（社名略称）を五十音順とし、新作は太字で示しました。（編集部）

TVゲーム機

CG中心に画像高度化　焼き直しが多い新製品

アーケードゲーム機の主流となっているTVゲーム機の分野は、画像処理技術がさらに高度化していることを示した。とくにCGポリゴン画像によるものでは、セガ社がCG基板「モデル1」および同「2」を使用して従来ゲームを大幅にグレードアップしたものを出品。ナムコは従来CG基板の能力を向上させた新「システムスーパー22」を使ったバイクレースゲーム機と空中戦ゲーム機を披露した。

また近く製品化されるものとして、タイトーが初の本格的CG基板「J Cシステム」によるバイク&カーレースゲーム機を紹介し、コナミも揺動キャビネット使用のCGレースゲーム機「スピードキング」を、ほぼ完成品として出品するなど、CGポリゴンゲームは着実に開発されつつある。

一方、従来のスプライト方式による画像処理についても一段と向上していることを示し、SNK、カプコン、ジャレコ、データイーストなどが鮮明で細かい画像の新作を披露した。

なおゲーム内容のジャンルについては、格闘ものとドライブゲームを中心に、今回はパズルものが再び増える傾向を見せた。しかし新タイプのゲームはほとんどなく、従来機のバージョンアップ版も多い。その中で少し新しい試みを見せたのは、スライド板に乗ってスキーの要領で動かすナムコのスキーゲーム機「アルペンレーサー」、またデモ画面での展示にとどまったが、二人用コックピットでバイクと自動車の異なる車種で同時レースを展開するタイトー「デンジャラスカーブス」などだった。

アイマックス

二種類のソフト（カセット式）を内蔵できるミニシステム基板「MACS」と、そのソフトとしてクイズゲーム**「クイズキャッスル」**と占い**「未来予想図」**を紹介。十インチモニター内蔵の専用ミニキャビネットがあるが、通常のTVゲーム機キャビネットにも組込める。参考出品で発売未定。

アトラス

縦画面の縦スクロールシューティングゲーム機**「首領蜂」**（ドンパチ）を披露。これは自機を三種類から選択し、ショット連打とボタン押しっ放しレーザーを駆使するもの。発売未定。

エイブル

縦六、横十の計六十のマス目の中で、左右から入ってくるカラーボールを並べ、同色ボールを四つ以上連ねて消していくというメトロのパズルゲーム**「ぴしゃあと」**を紹介。発売未定。

上の写真はSNKの小間にて、「餓狼伝説3」にはプレイの順番を待つ行列が常にできていた。右の写真は揺動式TV体感ゲーム機「スピードキング」をメインに出品したコナミの小間

SNK

“ネオジオ”ソフトの新作として同社ソフト二タイトル、サードパーティーのソフト二タイトルを披露した。

うち格闘のバトルラインを増やし一段と奥行きのある動きができるようになった**「餓狼伝説3」**（本号「話題のマシン」参照）が高い人気を得た。またサッカーゲーム**「得点王3」**（同本紙前号参照）。

サードパーティーのソフトは、テクノスジャパンの格闘ゲーム**「ダブルドラゴン」**（同本紙第490号参照）、参考出品として（いずれも仮称）、ムチと手綱を操作する競馬ゲームのザウルス**「ステークスウィナー」**、グラフィックの美しい横スクロールシューティングゲームのエイコム**「パルスター」**が展示された。

上の写真はいずれもカプコンがVTRで紹介した開発中のTVゲーム画面で、左は「ストリートファイターZERO」、右は「ストリートファイター・ザ・ムービー」。下の写真は同社の小間内のようす

カプコン

“CPシステムII”第九弾の格闘アクションゲーム**「ヴァンパイアハンター」**（本紙前号「話題のマシン」参照）をメインに出品し、来場者の関心を集めた。また「パワードギア」をベースにしたロボットによる対戦格闘ゲームで、ロボットの搭乗者ごとに異なるストーリーが用意されている同第十弾**「サイバーボッツ」**を発表。発売未定。

なお同社小間では「ストリートファイター」シリーズの次期作品として二機種が、それぞれ一部の画面のみ紹介された。

一つは**「ストリートファイターZERO」**。これは「ストII」キャラのリュウ、ケン、春麗、サガットとともに、「ストリートファイター」のアドンやバーディらも登場し、同シリーズの集大成とも言えるような内容になっており、今年中に発売する予定で開発中。

もう一つは実写版劇場映画からの画像撮り込みによる格闘ゲーム**「ストリートファイター・ザ・ムービー」**。これはカプコンUSAが開発中のもので、映画の登場人物をキャラクターに採用。業務用と家庭用（サターンとプレイステーション）で少し内容が異なるが、同時進行で開発を進め、同映画の公開（ゴールデンウィーク）に合わせて発売する予定とのこと。

いずれもセガ社の小間で上はCGポリゴンゲーム展示部分、左は「ST-V」コーナーのようす

右の写真はセガ社VRシューティングゲーム機「電脳戦機ネットマーク」

上の写真はサミー工業の小間、下はジャレコのTVドライブゲーム機展示部分

コナミ

コックピットが左右に傾き回転する体感ドライブゲーム機**「スピードキング」**を展示。昨年AMショーに参考出品後、ハンドル、アクセル、ブレーキ、傾斜制御ボタンの操作性を向上させたもので、同社初の本格的CGポリゴン画像によりホバービークルで未来都市を疾走。同社では「ほぼ完成しており、夏休み前には発売したい。価格は千三百万円前後になる見込み」としている。

また「ツインビー」シリーズ最新作の横画面、縦スクロールシューティングゲームで、難易度や操作ボタン数が選択できるようになった**「ツインビーヤッホー」**（四月発売）、サッカーゲーム機**「プレミアサッカー95」**（参考出品）などを披露。

サミー工業

二機種のTVゲーム機新作を発表した。

「エクストリーム・ダウンヒル」＝スキーゲームで、画面が水平または斜めにスクロールしていく中、世界八ヵ国のスキーコースを滑る。二人用の交互プレイでは、2Pの時に前の1Pの滑りがリプレイで表現されるので競走できるのが特徴。

「底抜け対戦ゲーム」＝動物が風船割りや水上ダルマ落としなど五つのゲームに順次挑戦していくコミカルなバラエティーゲーム。

サン電子

「上海」シリーズの新作**「上海・万里の長城」**を発表。これはセガ社「ST-V」用に開発されたパズルゲームで、従来のルールに新しいルールを加えた四種類のモードがある。発売未定。

また「ネオジオ」ソフト**「ギャラクシーファイト」**（本紙第489号「話題のマシン」参照、二月二十五日発売）も出品した。

ジャレコ

“メガシステム32”基板を使ったドライブゲーム機**「首都高レッドゾーン」**（本紙前号「話題のマシン」参照）を中心に、同シューティングゲーム**「P-47エイセス」**（同第490号、三月下旬発売予定）、落下物パズルゲームで二種類の玉をつないで消していく二人同時プレイも可能な**「むくむくPON!」**（発売未定）を披露した。

セガ社

CG基板によるものを同社小間内「CGゲームコーナー」としてまとめて展示。「モデル2」を使ったゲームは、**「セガラリー・チャンピオンシップ」**の二人用コックピット型**「ツインタイプ」**、「レールチェイス」を大幅にグレードアップさせ五十インチ画面を使用し、座席の動きも二軸から三軸駆動に増えてリアルになった**「レールチェイス2」**（参考出品）、選手の滑らかな動きと画面の自動的切り替わりに特徴があるサッカーゲーム**「バーチャストライカー」**（仮称、参考出品）を発表。

「モデル1」使用のバーチャルリアリティーゲームで、同社アトラクション「VR-1」と同じHMDを装着し敵を攻撃する**「電脳戦機ネットマーク」**（仮称、旧名「テックウォー」）も展示。発売は未定。

また「ST-V」用ソフトは、**「ゴールデンアックス・ザ・デュエル」**（前号「話題のマシン」参照）、データイースト**「水滸演武」**（同）のほか、参考出品として、落下物パズルで“動物ブロック”とその動物が食べる“食物ブロック”を組合わせて消していくという**「ばくばくアニマル」**（仮称）、サン電子**「上海・万里の長城」**、アテナ**「プロ麻雀・極」**（きわめ）」の計五タイトルを紹介した。

落下パズルで揃えて消すごとにキャラが格闘する**「登龍門」**も展示。

いずれもテクモの小間にてTVゲーム機展示部分（上）とミッドウェー社「クルージンUSA」のツインDXシットダウン

上の2枚の写真はタイトーの小間にて「デンジャラスカーブス」の展示部分（上）と同機の画面

右はタイトー「アウトバースト4D」の画面、下はそのキャビネット（二人用）

タイトー

同社初のCG基板「J Cシステム」を発表し、同基板によるバイク&カーレースゲーム機でバイクと自動車の座席を設置した二人用**「デンジャラスカーブス」**と、三洋電機のメガネを使わない3D映像システムを応用したシューティングゲーム機**「アウトバースト4D」**の二機種を展示したが、いずれもキャビネットの展示とデモ画面の紹介にとどまった（本紙前号参照）。

また従来機を「F3パッケージシステム」でグレードアップしたものとして、多彩なアクションを採り入れた**「エレベーターアクション・リターンズ」**（発売未定）、「スペースインベーダー」のコンセプトをもとにスク

AOUエキスポで話題のTVゲーム機

本紙「話題のマシン」に掲載したものは、ここでは省略しました。

エレベーターアクション・リターンズ（タイトー）

レールチェイス2（セガ社）

サイバーボッツ（カプコン）

アルペンレーサー（ナムコ）

上海・万里の長城（サン電子）

バックファイア！（データイースト）

ツインビーヤッホー（コナミ）

エクストリームダウンヒル（サミー工業）

ついんくいっくす（タイトー）

パクパクアニマル（セガ社）

がんばれギンくん（テクモ）

スーパースラムズ（バンプレスト）

タイムボカン（バンプレスト）

パルスター（エイコム／SNK）

底抜け対戦ゲーム（サミー工業）

ワールドストライカー（セガ社）

ステークスウィナー（ザウルス／SNK）

ガッポリン（ビデオシステム）

ぴしゃあと（メトロ）

プレミアサッカー95（コナミ）

首領蜂（アトラス）

あっかんべぇだあ〜（タイトー）

ススメ!!マイルスマイル（フウキ）

むくむくPON！（ジャレコ）

対戦アイドル麻雀ファイナルロマンス（ビデオシステム／ビスコ）

登龍門（セガ社）

サイバーサイクルズ　SD（ナムコ）

熱答クイズチャンピオン（中日本リース）

クロール画面や多彩なフィーチャーを加えた縦画面の**「あっかんべぇだあ〜」**（参考出品）、線で囲み陣地を増やしていく「クイックス」をバージョンアップし、左右分割画面での二人同時プレイも可能にした**「ついんくいっくす」**（参考出品）を出品した。

データイースト

新作のTVゲーム機を三機種発表した。

「バックファイア」＝4WDかFF車を選択しオフロードや山岳地帯を走行するドライブゲーム。一つの基板でキャビネット二台を接続し二人通信プレイもできる。三月末に発売予定。基板タイプでレバーとボタンを操作するが、ハンドルとアクセル、ブレーキペダル付きの専用アップライト型キャビネットも参考出品した。

「水滸演武」＝セガ社「ST―V」用の武術アクションゲーム（前号「話題のマシン」参照）。ワイドTVモニター搭載のミディ型でも展示された。

「ワールドカップバレーボール95」（同第489号参照）＝発売が三月上旬に延びた。基板OP価格は十二万八千円。

このほかデータイーストUSA社の格闘ゲーム**「タトー・アサッシン」**を参考出品した。

テクモ

テスト形式でクイズやパズルに挑戦する**「脳力向上委員会」**（本号「話題のマシン」参照）を中心に、昨年AMショーに参考出品した輪郭だけのキャラクターによるコミカルなバラエティーゲーム**「がんばれギンくん」**を、なお開発中として参考出品した。

尻取り遊びを採り入れたもので、音声と画面表示で出される単語に続く単語が絵（三つ）で示され、正解を次々とボタンで選んでいくというアイ・エム・エス製アップライト型**「ザ・大阪!!電脳シリトリゲーム」**（二月末に発売）を展示。

また米国ミッドウェー社製TVドライブゲーム機**「クルージンUSA」**の二人用「ツインDXシットダウン型」を出品。同社では「このタイプのみを扱う方針で現在ロケテスト中」としている。

トーワジャパン

米国TWI／アタリゲームズ社**「プライマルレイジ」**の日本語バージョンを参考出品した。これは恐竜の格闘ゲームで、画面に小さく表現されている原始人たちが見守る中、大きな恐竜が画面内を縦横にジャンプしながら相手の恐竜と格闘するという迫力のあるゲーム。

このほかタイトーやバンプレストの新TVゲーム機も展示した。

ナムコ

TVゲーム機の新作五機種を披露し、開発意欲を示した。

うちメインはバイクレースゲーム機**「サイバーサイクルズ」**。これはCG基板「システム22」をバージョンアップしROM容量を増量させた新基板「システムスーパー22」を使ったもの。バイクのボディーをデザインした座席にまたがり、カーブで座席を倒しながら走行。バイクは三タイプ、コースは二種類。五十インチプロジェクターのDXと二十九インチブラウン管のSDがあり、いずれも二人用で四人まで同時レースができる。四月下旬発売を予定している。

スキーゲーム機**「アルペンレーサー」**は、五十インチプロジェクター画面でスキーコースがどんどん進んでいくのを見ながら、左右の手でそれぞれバーを握り、両足を乗せた台を左右へスライドさせるという動作を行なうもの。

同機は「システム22」を使って参考出品されたが、今後「スーパーシステム22」を使い、ハード部分にも改良を加えて開発を進め、発売は夏休みに間に合わせたいとしている。

同システム基板を使用したものはもう一機種、**「エアーコンバット22」**がある。これは前作をCG画像によりグレードアップした空中戦ゲーム機（本号「話題のマシン」参照）。

また基板タイプとしては、対戦アクションゲーム**「アウトフォクシーズ」**（同）、超人スポーツゲーム**「マッハブレイカーズ」**（同前号参照）を出品した。

バンプレスト

同社は多数のプライズゲーム機新作を中心に出品したが、新TVゲーム機（いずれも基板タイプ）も五機種展示した。

「美少女戦士セーラー

ムーン」＝昨年AMショーに参考出品し、人気キャラクターによる格闘ゲームとして関心を集めていたが、ようやく三月末に発売となる（本号「話題のマシン」参照）。

「ウルトラ警備隊」＝撮り込み画像によるアクションゲーム（同第490号参照）。

「タイムボカン」＝画面上にラインを引いて囲み取っていくゲームで、一人用はコンピューターと、二人用は同時プレイでどちらが多く囲んだかを競うのが特徴。ミサイル攻撃や敵の動きを一時ストップさせるなどのアイテムもある。囲み取った部分に、空から見た地上の風景や同名TVアニメのキャラクターなどが現れる。参考出品。

「スーパースラムズ」＝TVアニメ「スラムダンク」をもとにしたバスケットボールゲームで、八方向レバーと三つのボタンによりオフェンスとディフェンスの操作を使い分ける。またボタンを押す回数や押し方でジャンプやフェイクを行なうなど、同社TVゲームでは珍しくマニア向けとなっている。参考出品。

「ぴしゃあと」＝メトロ製パズルゲームで参考出品。

左側上の写真は格闘、ドライブ、スポーツと三つのジャンルの新TVゲームを披露したデータイーストの小間、下は人だかりがあっても機種名だけはわかるように配慮したバンプレスト

写真はいずれもナムコの小間にて、上は「サイバーサイクルズ」（DX）で四人同時レース展開のようす。右上は注目を集めた「アルペンレーサー」展示部分、右は「エアーコンバット22」のようす

ビスコ

同社が総発売元となったビデオシステムのTV麻雀ゲーム機をアピールしたほか、五目並べゲーム「連珠貴族」やタイトーの新製品を紹介した。

なお「ドリフトアウト94」のハンドル仕様「スーパーバージョン」は出品されなかった。

ビデオシステム

「対戦アイドル麻雀・ファイナルロマンス2」を出品。これはTV麻雀ゲームでは初の対局形式を採用したもので、一つの基板で二台のキャビネットを接続し、二人が別々の画面で対局できる。また別々に一人でコンピューター相手にもプレイできる。このシステムを二台の五十インチプロジェクター画面でPRした。

参考出品としてブロック崩しタイプの**「ガッポリン」**を展示。これは画面下部のパドルを左右に動かしてボールを弾き、上部に並ぶ動物や魚のブロックに当てて消していくゲームで、左右二分割画面での二人同時プレイもできる。

ヒューマン

同社TVサッカーゲームのバージョンアップ版**「グランドストライカー2」**を参考出品した。これは画像を向上させ、新しい攻防システムなどを加えたもの。このほか従来のTVプロレスゲームなどを展示した。

ユウビス

フウキ製TVゲーム機**「ススメ!!マイルスマイル」**を参考出品した。これは迷路状の固定画面で、モンスターたちの攻撃を避けながら迷路に並べられた宝物を集めていくゲーム。途中でスペシャルやボーナスアイテムを妖精が運んでくる。画面内の宝をすべて集めると次の迷路に挑戦していく。全部で九ワールド、四十九面構成。

このほかセガ社、SNK、バンプレストなどのTVゲーム機の新製品を紹介した。

ローラートロン

中日本リースのクイズゲーム**「熱答クイズチャンピオン」**を出品。これはクイズに正解しながら世界各国を回っていくというもの。クイズ形式はバラエティーに富んでおり、途中で野球や闘牛など多彩なミニゲームもある。四つのボタンを操作。発売未定。このほかタイトー、データイースト、ジャレコの新作も展示。

（TVゲーム機以外の分野の出品内容については次号に掲載）

右側上の写真はユウビス、下はローラートロンの小間のようす。両社ともディストリビューターとして各メーカーの新製品を紹介するとともに、オリジナル製品も展示した

左側の写真はビスコ（上）とビデオシステムの小間で、両社ともTVゲームは「ファイナルロマンス2」の対戦形式をアピールした。下の写真はトーワジャパンの小間のようす

The Future Is Now
SNK
新登場

最強は、一人でいい。

NEWキャラクター、NEWシステム、そしてNEWアクション。
あの"餓狼"がすべてを一新!ネオジオソフト史上最大のボリュームで迫る、最強の266メガ・対戦格闘アクション「餓狼伝説3」登場!!

※画面は開発中のものです。

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店(販売) 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

これは便利!JAMMA筐体でネオジオゲームが大活躍します!

現在ご使用中のJAMMA仕様筐体に通常のシステム基板同様「MV-1FZ」をセットするだけで、最新ネオジオゲームをすべてお使いいただけるようになります。
しかも「MV-1FZ」はお求めやすい32,000円の低価格。まずは「餓狼伝説3」の稼働台数アップ、高収益にぜひご活用ください。

JAMMA仕様筐体専用
ネオジオ・システム基板
MV-1FZ
OP価格
32,000円

- ネオジオソフト1本搭載可能。
- 外形寸法(㎜):幅250×奥行190×高さ86
- 推奨電源:DC+5V(7A)、DC+12V(1A)

新たな定番!SNKオリジナル・ゲームマシン!!

人気のネオジオ4本用筐体。

NEO29
- 29インチCRTカラーモニター搭載
- 電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力:120W●本体重量:108kg
- 外形寸法(㎜):幅715×奥行958×全高1,440

大好評!JAMMA仕様筐体

NEO CANDY29
- 29インチCRTカラーモニター搭載
- 電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力:120W●本体重量:108kg
- 外形寸法(㎜):幅715×奥行958×全高1,560

オシャレな新型カプセル機。

CANDY CAPSULE
- 電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力:110W●本体重量:89kg
- 外形寸法(㎜):幅680×奥行970×全高815

ネオジオゲームもJAMMAゲームも鮮明な大画面で!

NEO50
- 50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備/JAMMA基板搭載可能●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:200W●総重量:300kg●外形寸法(㎜):幅1,146×奥行2,200〜3,200(調節可能)×全高1,900 ※本機は電気用品取締法対象外品です。

NEW
―遥かなる闘い―
餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY
がろうでんせつ3 ©SNK 1995

ゲームにあわせてタイムリーに新登場!

●100個　29,500円　サイズ:高さ22㎝(平均)
ファン待望のニューゲーム「餓狼伝説3」にあわせて、ぬいぐるみがタイムリーに登場!新キャラクターも入って大ヒット確実の超お薦めアイテムです。

製造販売元　株式会社エス・エヌ・ケイ※掲載のイラストは試作デザインの為、実際の商品と異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

EU内で今年
欧州DBが他国に進出
ドイツのノバ社、英国ディスレジャー社

欧州でのAM機ディストリビューターが、EU内とは言え積極的に国外市場に進出する動きを活発化させている。いずれも今年一月のATEI、IMAを通じて明らかになったもので、業界再編の兆しさえ感じられる。

まずドイツのノバ・アパラート社（本社ハンブルグ、ハンス・ローゼンツバイク社長）は、英国子会社としてノバGB社（本社ロンドン郊外、ビック・レスリー社長）を設立、英国市場への進出を明らかにした。ノバ社ではまた、イタリアにも販売拠点を開設する予定だとしている。

ノバGB社の社長に就任したビック・レスリー氏は、九一年までの十二年間セガ・ヨーロッパ社の支配人を勤め、最近までチャターボックス・コミュニケーションズの商号で活動してきたが、再び業界の表舞台に立つことになった。ノバGB社は当面、英国市場でエアホッケー「タイフン」、シューティングゲーム機「シューティングスター」、そしてアート&マジック社のTVゲーム基板などを扱うとのこと。

一方、セガ社の欧州業務用子会社のひとつ、英国ディスレジャー社（本社ロンドン、ボブ・デイス社長）は、ドイツ子会社としてプリミエ・ロワジール・ジャーマニー社（PLG、本社フランスのコロン）を設立、ドイツ市場への進出を明らかにした。フランスには同様に、旧WDK社が九三年十一月に社名変更したプリミエ・ロワジール・フランス社（PLF）がある。

ディスレジャー社は英国のディストリビューターだが、近年東欧市場に進出、すでにポーランドのワルシャワ、チェコのプラハ、ハンガリーのブダペスト、ブルガリアのソフィアに販売拠点を設けている。さらにフランスのPLF社がセガ社子会社として活用できることから、このほどPLG社発足となったもので、フランクフルト、ベルリンへ拠点を移す予定。

イタリアでは
ゲビン社統合

またイタリアのゼネラルゲーム社（本社ナポリ、フェラーコ社長）はこのほど、子会社のゲビン社を吸収した上で、ゲビン社と社名変更した。

ゼネラルゲーム社は、姉妹会社でTVモニターやキャビネットのメーカーであるインタービデオ社、ビデオテクニカ社とともに、SNK「ネオジオ」システムの業務用を展開。イタリアだけでなく、英国を含むヨーロッパ全域に販売網を広げてきた。旧ゲビン社は「ネオジオ」の家庭用を担当してきており、このほどこれら四社を統合することになったもの。

さらにフィンランドのラハ社は、AM機部門の子会社、ペリカ社をこのほど設立した。ラハ社は業務用遊技機に関する独占オペレーター会社だったが、ギャンブル機以外について九五年から独占できなくなり（本紙第483号参照）、そのためペリカ社を設けたもの。AM機オペレーションについては自由競争となる。

フリッパー世界選手権
PAPA95開催
大手マスコミ集め、盛大に

第五回プロフェッショナル・アマチュア・ピンボール・アソシエーション（PAPA）世界大会が二月二―五日、ニューヨーク市内のオムニ・パークセントラルホテルで開かれ、これに二十七州から七百人以上が参加、フリッパープレイの技を競った。

PAPAは同市内ブロードウェーのゲーム場を経営するスチーブ・エプスタイン氏が八六年に設立したもので、九一年以来毎年ニューヨークでフリッパー世界大会を開催している。タイトルにプロフェッショナルとあるが、賞金稼ぎのプロ選手がいるわけではなく、大変上手なプレイヤーというぐらいの意味。

PAPAの世界大会は大手のテレビ局などマスメディアが連日報じるほどのビッグイベントとなっており、NHKも衛星放送で今回特集を組んだほど。大会にはアルファオメガ社のフランク・セニスキー社長ら、業界人が多数参加、協力した。

競技には、「ダーティーハリー」、「シャックアタック」、「フランケンシュタイン」、「ザ・シャドー」など新作フリッパーが使用された。

ディズニーランドに
大型のAM施設
「インディジョーンズ」が完成

今年七月開園四十周年を迎えるディズニーランド（カリフォルニア州アナハイム、ポール・プレスラー社長）に三月三日、大型アトラクション「インディジョーンズ・アドベンチャー」がオープンし、またしてもファンを感激させている。

これはウォルトディズニー社のアトラクション開発部門、ウォルトディズニー・イマジニアリング社と、映画監督のジョージ・ルーカス氏が開発を進めてきたもので、九三年八月に着工、予定よりやや遅れて完成した。ウォルトディズニー社のマイケル・アイズナー社長は投資額を明らかにしていないが、ひとつのアトラクションではこれまでの最高額になるもようだ。

十二人乗りの乗物にはウォルトディズニー・イマジニアリング社の特許「エンハンスド・モーション・ビークルシステム」に基づくコンピュータシステムが備えられており、十六万通りの変化あるコースを楽しむことができる。一時間で二千四百人が利用できる。

ストーリーはインディジョーンズが数々の謎を解いていったように、さまざまな場面で謎を解くことによってマーラの三つの宝を見付ける、というもの。オーディオアニマトロニクス技術も数多く使われており、見どころも十分にある参加型アトラクションである。

カプコンUSA社
ルートから撤退
レベニュー・シェアリングは失敗

カプコンUSA社が米国で進めてきた「レベニュー・シェアリング」（売上げ分配）は基本的にやめることが明らかになった。二月九日、シカゴのオヘアヒルトンで開かれたディストリビューター会合の質疑の中で、フランク・バルー副社長が明言したもの。

「レベニュー・シェアリング」はメーカー（つまりカプコン）が製品を直接オペレーターに貸し付け、一定割合いのオペレーション収入をオペレーターがメーカーに支払う、というシステム。カプコンUSA社は、大量の同社TVゲーム機をシングルロケ・オペレーターに貸し出して、AMOAなどから問題視されていた。

しかし、バルー副社長によると、この「レベニュー・シェアリング」事業は多大の損害を同社にもたらす結果となり、グッドアイデアならぬ〝バッドアイデア〟に終った。このため、テキサス、アリゾナ両州での事業は今年一杯まで残るが、この部門の事業はすべて終了することが決まっているとのこと。すべては終ったとされている。

「フォトプレイ」の
NIT社が閉鎖
突然の業務停止に驚き

とんでもないことだが米国のニューイメージ・テクノロジー社（NIT、本社ペンシルバニア州テルフォード、ボブ・ホワイトヘッド社長）が一月一日ごろ突然、業務を停止した。本社は閉鎖されており、社長との連絡はとれなくなっている。このため同社製品を買ったディストリビューター、オペレーターは途方に暮れている――と「リプレイ」三月号は報じた。

NIT社は卓上型TVゲーム機「フォトプレイ」で、わずかながらヒットをものにすることができた。このゲームは、タッチスクリーンでカードや写真をめくっていく、という比較的単純なことから、バーなどの飲食店向けと見られている。

「リプレイ」によるとNIT社が連絡もなしに閉鎖した理由はまったく分からないが、経営が行き詰っていたのではないか、と推測されている（それも明らかではない）。修理のため製品をNIT社に送っていたある業者は、かんかんになって怒っているという。

ヨーロッパAM通信

VAT払い戻しでも回復しない

ドイツIMAはATEIと重なる

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・デンプシー】ドイツIMA95（一月二十五―二十八日、フランクフルト）は、英国ATEI95（前号参照）と二日間日程が重なって開催されたが、国際的な業者が大勢訪れた。これはロンドンで二、三日過ごした後、フランクフルトに来た人が多いためで、IMAを来場者の質で充実させた。

もし日程が重なっていなければ、どちらかひとつを選ぶことになり、その場合ATEIを選ぶ人のほうが多くなる――という議論がある。日程が重なる点については賛否両論があるが、九六年一月も重なる予定だ。

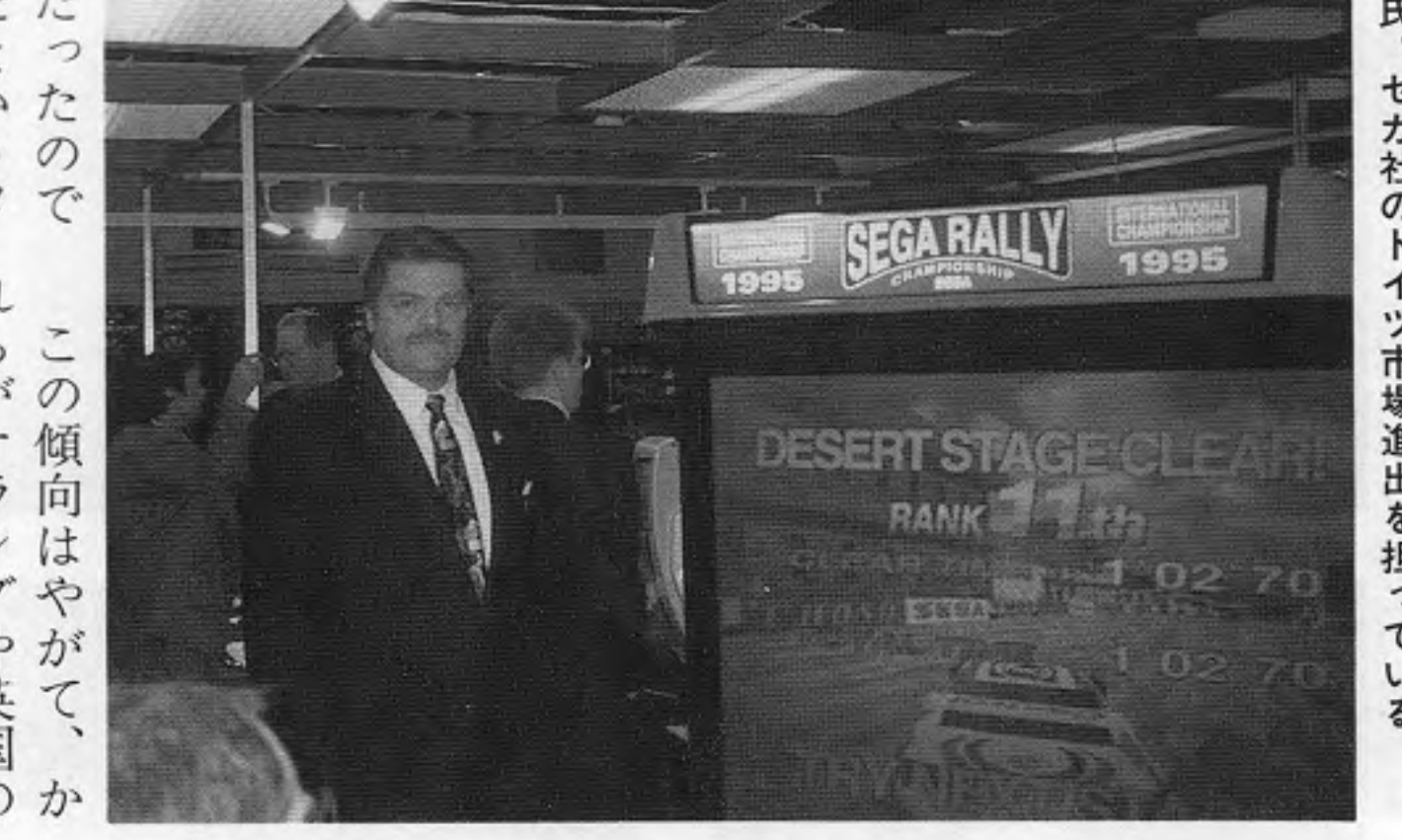
今年のIMAは、オペレーターへのVAT（付加価値税）払い戻しが業界全体に良い効果を及ぼす、との期待に包まれていた。それでもIMAはATEIに比べると、静かなショーであり、ビジネスも少ない、どちらかと言えば穏やかなオアシスのような展示会だった。

出品機ではATEIに比べ、フリッパーは多いがTVゲームは少ない。いずれの展示会もそれぞれの国の法令に見合ったギャンブル機が主役である。IMAには遊園施設の展示はほとんどなく、同様にATEIでは自販機が少ない――という特徴がある。

来場者数は一万三千二十四人（前回一万二千人）で、そのうち二一％がドイツ以外からで、さらにそのうち五八％がEU（欧州連合）内からだった。

VAT払い戻しは、九四年五月に欧州裁判所が判決を下して実現したもの。これはドイツ政府がギャンブル機による収入に対してVATを課すのではなく、賭け金に対して課税してきたのを覆す判決で、オペレーター側が長年にわたる訴訟の結果勝訴した。このため、それまで支払ってきたVATは間違っていたので返還されることになり、大規模なオペレーターほど多額の払い戻しを受けることになった。

この払い戻しはすでに進行中であるが、オペレーターはそれを必ずしも投資に回すわけではない。ここ数年間、不況でたまっていた借金の支払いに使うのもいるし、業界以外の車や家、そしてレジャー支出に使うのもいる――と言われている。すべては時の経過とともに明らかになるわけだ。

右側上の写真はNSMローエン社の小間内に設けられた「ミュージック・ビストロ」コーナー。下はガーゼルマングループに属するステラ社の輸出用ギャンブル機紹介コーナー

賭博遊技に変化

さて、ドイツではプールテーブル（ビリヤードなど）、テーブルサッカー、シューティングゲーム、電子ダーツなど「スポーツゲーム」の人気がいぜん強い。そしてIMAでは例年、これらのトッププレイヤーが、会場でデモプレイして見せてくれる。まさにこうしたプロモーション活動が、ドイツでのスポーツゲームを成功させているのであり、他の国でも見習う気運が生まれている。

しかし電子ダーツ機に関しては、ドイツのメーカーは、このところオーストリアや東欧、中央ヨーロッパのメーカーが低価格で売り出しており、苦戦している。

市場で大きな位置を占めるギャンブル機については、オランダなどの外国勢が進入してきている。これら外国勢は、東および中央ヨーロッパからの来場者に売り込むために出展したのだが、ドイツのオペレーターがそれらのギャンブルに関心を持ってしまったのだ。

具体的に言えばオランダのベルトマイヤー社、デルタアウトマテン社、ジャックバンハム社、エラム社、オーストリアのファンワールド社であるが、昨年好評だったので今年も出展したというメーカーも含まれている。

ドイツのギャンブル機は、いわゆる壁かけ式が席巻していたが、最近までドイツでは見かけることのなかったアップライトが次第に入り始めている。しかし、この現象に対して、ドイツのメーカーの反応が遅いわけではない。ドイツのメーカーは、東ないし中央ヨーロッパ市場向けに、壁かけ式をアップライトに変更して売り込もうとしているからだ。

この傾向はやがて、かれらがオランダや英国の市場に向かうことを意味している。結局ヨーロッパでは国ごとのバリアー（障壁）が取り除かれ、従来の国境を越えた市場の変化が進むのである。ハンブルグに本社のあるノバ社が英国に事務所を開設したのも、こうしたことを裏付けていると言える。

左側上の写真はノバ社がフリッパー「ダーティーハリー」を強調展示したようす。下の写真は「セガラリー」とPLG社ミカエル・グセドル氏。セガ社のドイツ市場進出を担っている

わずかなAM機

主な出展社のうち、NSMローエン社は、プールテーブル、電子ダーツ、シューティングゲームなどのスポーツゲーム機、EMT社のキディライド、一連のギャンブル機、ジュークボックスを紹介した。うちジュークボックスについては、アンチックデザインのCDジューク「ノスタルジア・ゴールド」を披露した。

ガーゼルマン社は一連のギャンブルマシンのほか、スポーツゲーム機など出品した。ガーゼルマングループに属するノバ社は、日米のAMゲーム機を展開した。

ノバ社が出品したフリッパーは、ウィリアムズ社「ダーティーハリー」、ミッドウェー社「シャドー」。TVゲーム機ではミッドウェー社「クルージンUSA」、「キラーインスティンクト」、TWI／アタリゲームズ社「プライマルレイジ」、セガ社「バーチャファイター2」、ナムコ「エースドライバー」、コナミ「サッカー・スーパースターズ」など。

ツーニング・エレクトロニック社はナムコ「鉄拳」、「エースドライバー」と、一連のネオジオゲームを紹介した。後者は16インチ×9インチの「オプティマ」キャビネットと、「ネオ50」キャビネットを使って出品、「サムライショーダウンII」、「バブルボブル」、「エアロファイターズ2」、「パニックボンバー」、「スーパーサイドキックス3」などを紹介した。

同社はまたTVゲームではセイブ「雷電DX」など、フリッパーではプリミア社「シャックアタック」、ノベリティ機では「ワールドカップ・シュートアウト」、電子ダーツ機では「ダーツマスター」を出品した。

米国バリー・ゲーミング社グループのバリー・ウルフ社は、壁かけ式やアップライトのギャンブル機を紹介するかたわら、セガ・ピンボール社「フランケンシュタイン」、「マーヴェリック」などのフリッパーとプールテーブルを出品した。

フランスのプリミエ・ロアジール社（旧WDK社）を拠点にドイツに進出したプリミエ・ロアジール・ジャーマニー（PLG）社は、セガ社系列の会社。同社はセガ社「セガラリー」をはじめ、「バーチャファイター2」、「バーチャコップ」、「デイトナUSA」などを紹介した。

フランスのクーニックグループ社は、ミッドウェー社フリッパー「コルヴェット」や電子ダーツ機を出品した。

コナミ・ドイツ社、カプコン・ヨーロッパ社はそれぞれ独自の小間を持っており、コナミは「サッカー・スーパースターズ」と、キャビネット「クアドロ」を出品、またカプコンは「エックスメン」など紹介した。

IMAの出品範囲は広く、さまざまな自動販売機、遊技機市場の大半を占めるギャンブル機、そしてスポーツゲーム機がほとんど。従って、TVゲーム機、フリッパーなどのAMゲーム機は展示品目のなかには含まれるが、ごくわずかな出品にとどまることを、人々は知っておくべきだ。

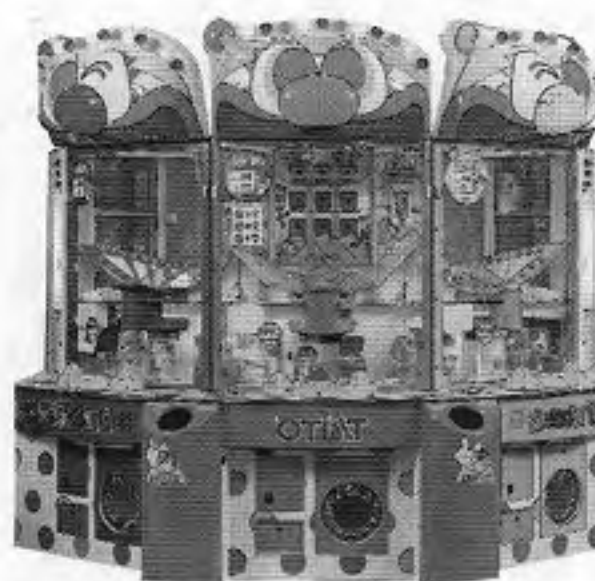
(Martin Dempsey)

ガーゼルマン社が紹介した新作ギャンブル機「ダイス・マスター・プラス」。アップライトである

話題のマシン

新ＣＧ基板〝システムスーパー22〟第１弾

難易度４種選択

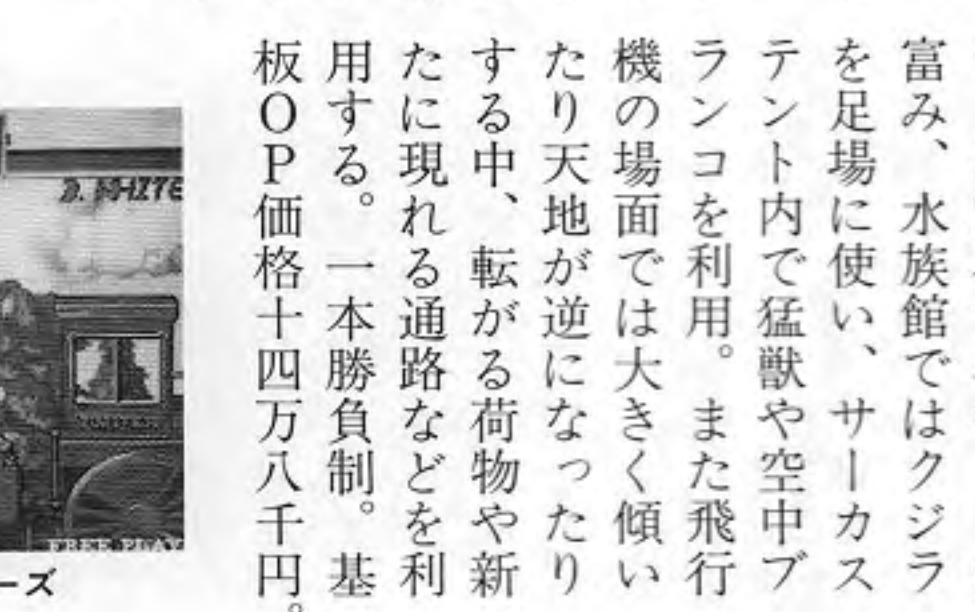
ナムコから「アウトフォクシーズ」基板も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TV空中戦ゲーム機「エアーコンバット22」が三月十三日、またTV対戦アクションゲーム機「アウトフォクシーズ」が三月十六日にそれぞれ発売となった。

「エアーコンバット22」は、新CG基板「システムスーパー22」を使用し、「エアーコンバット」を大幅にグレードアップしたもの。基本的なゲーム内容、キャビネットの外観デザインなどは前作とほぼ同じ。前作と異なる主な特徴点は次のとおり。

難易度が初級（説明付きとなし）、上級、ドッグファイトの四種類から選択できる。自機も三種類から選択。対地戦もできるようになった。画面視点も最初に三種類から選択可能。標準価格二百十万円。前作五十ｲﾝﾁ型キャビネットからの改造キットもあり、OP価格三十九万八千円。

エアーコンバット22

「アウトフォクシーズ」は、七人の殺し屋のうち一人を選び、他の六人と一対一で戦うゲーム。火災ビルや浸水する水族館などパニック状況の中で、落ちている武器や背景に隠されたトラップなどをタイミングよく使いながら、敵と戦いを展開するのが特徴。八方向レバー、攻撃とジャンプの二つのボタンを操作する。

武器は銃、火炎放射器、手投げ弾などがある。ステージはバラエティーに富み、水族館ではクジラを足場に使い、サーカステント内で猛獣や空中ブランコを利用。また飛行機の場面では大きく傾いたり天地が逆になったりする中、転がる荷物や新たに現れる通路などを利用する。一本勝負制。基板OP価格十四万八千円。

アウトフォクシーズ

人気アニメキャラクターで

格闘美少女戦士

バンプレスト「セーラームーン」

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）からTV格闘ゲーム機「美少女戦士セーラームーン」が、三月末に発売となる。

これは同名の人気TVアニメキャラクターを採用したもの。次々と現れる敵キャラクターを倒していくゲームで、画面は動きに従って横スクロールする。八方向レバーと三つ（攻撃、ジャンプ、必殺技）のボタンを操作する。

ステージ背景は都会で、ゲームセンター内や建設中のビル、街角、高級住宅街などで戦う。キャラクターは五人のギャルから一人を選択。それぞれ異なる五種類の必殺技を持っており、アイテムの〝クリスタル〟を取るとさらに強力な技に変化。

〝セーラームーン〟は超音波攻撃、〝マーキュリー〟はミラージュウェーブ、〝マーズ〟は悪霊退散、〝ジュピター〟は特殊キック、〝ヴィーナス〟はウィンクなどの必殺技を持つ。ゲームはライフ制。基板販売のみでOP価格十七万八千円。

美少女戦士セーラームーン

WMS社フリッパー

ブルドーザーで

タイトー「ピエロワールド」も

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、米国ウィリアムズ社製フリッパー「ロードショー」が二月中旬に、またアーケードゲーム機「ピエロワールド」が三月十五日にそれぞれ発売された。

「ロードショー」はカントリーウエスタン歌手カーレン・カーター紛するレッドと、相棒のテッドがハイウェーをブルドーザーで走る、という設定のフリッパー。プレイフィールド奥にレッドとテッドのヘルメット姿の頭部ミニチュアが置かれている。ゲームルールは他のフリッパーと同等だが、マルチボールなどのフィーチャーを進める際にレッドやテッドの口が大きく開くなどの動作がある。標準小売価格七十万円。

「ピエロワールド」は玉入れ、的当て、バスケットの三種類のゲームを一台にまとめたアーケードゲーム機で、いずれも景品払い出し機構付き。

玉入れゲームでは、左右に動いたり止まったりするピエロを避けて、穴の中にボールを入れるよう大きなボタンを叩くゲーム。五十秒以内に八個入れると景品獲得できる。

的当てゲームでは、正面縦三列横三列の標的にボールを当てるべく、大きなボタンを叩くゲーム。五十秒以内に一定得点以上だと景品獲得できる。

バスケットゲームでは左右に動き、フェイントもするバスケットリングにボールを入れるべく大きなボタンを叩くゲーム。五十秒以内に八個入れると景品獲得できる。景品はセレクトできる。標準小売価格三百七十五万円。

ロードショー

ピエロワールド

話題のマシン

ネオジオＭＶＳでグレードアップ版

格闘ライン３本

ＳＮＫのシリーズ第４弾「餓狼伝説３」

〝ネオジオMVS〟ソフト「餓狼伝説3」が、㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、川崎英吉社長）から三月下旬発売となる。

これは〝餓狼伝説〟シリーズ第四弾で、ネオジオソフトとしては七十作目になる。最大の特徴は敵と戦う画面上の移動ラインが手前、中間、奥の三つに増えたことで、ゲーム展開の幅が広がった。また高速移動が前作では後方だけだったが、前方へもできるようになったこと、レバーを一瞬傾けると通常より低いジャンプができること、さらにジャンプ中もレバーを後方へ入れることでガード（防御できる技が限定されている）ができるようになったこと、一定以上離れると挑発を行なうなど、新たなシステムが加わった。攻撃面でも〝コンビネーションアーツ〟という通常技での連続攻撃も可能となった。

キャラクターは十人でそれぞれにストーリーがあり、途中でのデモ画面やエンディングで説明があるなど、演出的にも面白さを増した。容量二百六十六メガ。価格未定。

餓狼伝説３

セガ・ピンボール社製ピン

公開映画もとに

データ「フランケンシュタイン」

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から、米国セガ・ピンボール社製フリッパー「フランケンシュタイン」が二月二十八日に発売となった。

これはトライスター映画社の同名映画（日本では二月公開）に基づくフリッパーで、フランケンシュタイン博士の報われぬ愛をテーマにしたもの。プレイフィールド上部中央に、クリーチャーと呼ばれる人造人間のミニチュアが置かれ、右上から左側にかけてのレーンが設けられている。

ゲームのルールは通常のフリッパーと同等で、マルチボールなどがある（詳しいルール解説書付き）。ドットマトリックス画面は従来機より大きくなり、バックガラスのデザインも優れている。OP価格五十七万八千円。

フランケンシュタイン

TVクイズ&パズルゲーム

脳力と適性発見

テクモ「脳力向上委員会」基板

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）からTVクイズゲーム「脳力向上委員会」が三月八日に発売となった。

これは同社「ココロジー」シリーズの続編で、クイズ形式で回答していくことでプレイヤーの「脳力」など判定するというもの。「脳力測定」コースと「適性発見」コースに分かれている。

「脳力測定コース」では、図形の色や形を見分ける「目で見る」や並べ替えパズルの「考える」など、八ラウンドのクイズ／パズルが用意されていて、それぞれ一定タイム内に回答していく。

同様に「適性発見コース」では、立体図と平面図を見分ける「はんだん」や、記憶力を試す「きおく」など八ラウンドある。

それぞれのラウンドで二ステージあり、計三十二の簡単なクイズ／パズルが用意されている。プレイヤーはレバー、ボタン（各一個）を操作する。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

脳力向上委員会

「セガラリー」DXに続き

2P「ツイン」型

セガ社占い「ちょっとみせて」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、「セガラリー・チャンピオンシップ」の「ツインタイプ」が四月上旬発売となる。またTV占い機「手相占い・ちょっとみせて」が二月下旬発売となった。

「セガラリー・チャンピオンシップ」の「ツイン」は通信機能付きの二人用で、画面は29ｲﾝﾁ。ゲーム内容などは「DX」（本紙第488号本欄参照）と同じ。ドリフト感覚と実車並みの操作性もDXと同じ機構を採用し、座席は前後に十三ｾﾝﾁスライドし調節できる。なお基板類は座席下の台の中に収納されており、メンテナンスが簡単。標準価格で二百四十七万五千円。

「手相占い・ちょっとみせて」は、必要データ入力後、ボックス内に右手を入れるとCCDカメラで手相が画面に映し出されて撮り込まれ、その手相の占い結果をプリントアウトするもの。

占いは十二ジャンルから選択。二人での占いも可能。標準価格百四十七万五千円。

手相占い・ちょっとみせて

セガラリー・チャンピオンシップ（ツイン）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.242

日々薄氷を踏む

鎌先英太郎

一月十七日午前五時四十六分以後、日々薄氷を踏む思いの生活がずっと続いている。

まるでハンマーで頭を叩かれたようだった。

強い下からの突き上げによって目が覚め、記録では数十秒間であるけれども、体感では途轍もなく長い間強い前後左右への揺れが続き、もう駄目だとおもった。

身のまわりのもので咄嗟に取りあげられたものは、辛うじて眼鏡だけである。

寝巻に眼鏡だけではどうにもならない。

崩れ落ちたもろもろのものの間に財布を見つけだしたのは、夕方のことであった。

滑ったり飛んだりしているせいか、物品はいつも置いている場所の近くではなくて、想像もつかない、とんでもない場所にその位置を変えてしまっている。

眼鏡を失ってしまい困った人の話をよく聞いたが、コンタクト・レンズや入れ歯になると、もうひとつ大変だったはずである。

その後の新聞や週刊誌で震災に備えての身のまわりの持ちものや服装、食料について、詳しいマニュアルが載せられるようになった。

しかし、そういうマニュアルは別に寝る前に枕元に置いて寝るのだけではなくて、四六時中そういう装備で行動していなければならないということで、地震は二十四時間中いつでも起きる可能性がある。

そういうことになれば、マニュアルに出ている服装で、それに掲載されている食料などをいつも携帯して会社に出勤したり、学校に登校しなければならない。

現実にそういうことは殆んど出来ないことではなかろうか。

日本国中、太平洋戦争中の暗いファッションに、時間が逆戻りしたようになってしまうことであろう。

また今、神戸の隣りの大阪の街を歩いても、ターミナルの駅では兵庫県から買い出しに来る人や兵庫県に救援の物資を運んで行く人が多く、非常時のファッションが目立つが、一歩そこを外れると、週刊誌が紹介しているようなものものしい装備の服装は見うけられない。

きた時には仕様がないというおもいからか、真逆(まさか)またすぐ大地震が起るとは、そういうはずはないというおもいからかは分らないが、人々は以前と同じようなファッションで街を行き来している。

あれだけの激震であれだけの被害がでるのを見ると、すべてが桁はずれで、大部分の人はこれはもう運というよりは他に表現の仕様がないとおもったのではなかろうか。

勿論、道幅を広くとっておけばとか広い公園の数を多くしておけばとか、TVを見ながら解説をしてくれている人もいたが、私たちが現に生活している街におもいをいたすと、街路は狭いし、公園などというようなものは殆んどない状況である。

また阪神大震災後、急に道幅を広げたり公園を沢山造るという都市計画が、兵庫県の隣りの大阪でさえ考えられてはいない。

喉もとさえ過ぎれば、それで知らない間に大問題でも解決されぬままに忘れ去られてしまう。

余震がくると怖いとおもうが、マニュアルに載っているような必需品は大阪では殆んど売り切れの状態である。

震災後の雨の日、壊れた屋根を覆うシートを買いたいと店に行っても、既に企業が大量に購入していて、私たち庶民には入手出来ない。

大から小までそうしなければならないということは分りすぎるほど分っていても、そう出来ないのが現状である。

日々薄氷を踏む思いの日常生活が続く。

長部日出雄さんが直木賞を受賞してからは当分の間、行く先々で書を求められ、その度に「日々薄氷を踏む思い」と書いている間に、薄の右上に点を打つのが正しいか、打たないのが正しいか、混乱して分らなくなってしまい途方に暮れたと話していたことがあったが、今やまさに私たちはこうしなければならないと知りつつ、してはならないことを不本意の裡に繰り返している。途方に暮れながら、途方に暮れていることさえ忘れたいとおもいつつ日常生活を切りぬけてゆくというのが飾らぬ実状である。

そうするのしか他に良い方途はないようだ。

あまり科学としては信用されていない、還元的な方法だけが目立っている心理学の方の精神分析でも、結論はいつも原因を取り除くのではなく、原因から生じてくる不愉快な気分、不安感に馴染んでしまえという話になってきてしまっている。

体制に順応しなければ生きることに非常に困難な社会、時代の中では、わが街の道の狭さや公園がないことから生じてくる震災による人災をおもい患っていては、生活が出来なくなってしまうようだ。

杞の国の人が、何のつっかえもされていない天が、くずれ落ちはしないかと心配になってきて、昼は仕事が手につかず、夜は気掛りで眠れず、おかしくなってしまった。

こんな馬か鹿か分らないような心配を現代人はするはずがないと、中学生の頃教え導いてくれた国語の先生がいたが、震災後土木建築の先生の話を見たり読んだりしていても、今の私の住環境の改善にはつながらない。

うっかりすると、私の住環境が悪いことから、おまえは馬鹿だ間抜けだと叱られどおしのようで、気分が悪くなってしまうのがおちである。神戸だけはある程度改善されることだろうが。

地下鉄に乗っていると、ここで地震がおきて、地下道が塞がれたらどうしよう、堂島川の川底がぬけて地下道に流れこんだらもう逃げようがないだろうなどとはおもわないようになりたい。強く生きたいと言いたいけれど、また醒めた目で見れば、強く生きるというのは他から見れば間が抜けて、馬鹿げて、単純で、阿呆らしいとしか見えないのだろうなという反省もはたらく。地震の怖さからはなかなか逃げきられない。貧しいものは全てのものから逃げられないので、地震だけが例外ということにはならない。

APRIL 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	9.45
2	2	パズルボブル（タイトー／SNKネオジオ） Puzzle Bobble (Taito/SNK)	7.59
3	―	ウルトラ警備隊（バンプレスト） Ultra X Weapons (Banpresto)	6.92
4	4	クイズ殿様の野望2・全国版（カプコン） Quiz Tonosama No Yabo 2* (Capcom)	6.91
5	3	鉄拳（ナムコ） Tekken (Namco)	6.89
6	9	サッカー・スーパースターズ（コナミ） Soccer Superstars (Konami)	6.69
7	7	スーパーリアル麻雀　PⅤ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅤ* (Seta／Visco)	6.67
8	5	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	6.65
9	―	マッハブレイカーズ（ナムコ） Mach Breakers (Namco)	6.60
10	10	アイドル雀士・スーチーパイII（ジャレコ） Mahjong Soo-Chi-Pie II* (Jaleco)	6.36
11	8	エックスメン（カプコン） X-Men (Capcom)	6.14
12	12	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	6.04
13	11	真サムライスピリッツ（SNKネオジオ） Samurai Shodown II (SNK)	5.89
14	13	スーパーリアル麻雀　PⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta)	5.88
15	15	雷電　DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (Seibu)	5.35
16	6	クイズ・キング・オブ・ファイターズ（ザウルス／SNKネオジオ） Quiz-King of Fighters* (Saurus/SNK)	5.47
17	17	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNKネオジオ） The King of Fighters'94 (SNK)	5.35
18	16	ぷよぷよ通（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 2 (Compile/Sega)	5.25
19	19	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	5.19
20	23	プロ麻雀・極（アテナ／サミー） Mahjong Professional "Kiwame"* (Athena)	5.09
21	20	バブルシンフォニー（タイトー） Bubble Symphony [Bubble Bobble 2] (Taito)	5.07
22	22	雷電　II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	5.00
23	14	ギャラクシーファイト（サン電子／SNKネオジオ） Galaxy Fight (Sun/SNK)	4.91
24	18	ガンバード（彩京／ジャレコ） Gunbird (Psykyo/Jaleco)	4.90
25	27	アイドル雀士・スーチーパイ（ジャレコ） Mahjong Soo-Chi-Pie* (Jaleco)	4.89

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	9.24
2	―	セガラリー・チャンピオンシップ（DX）（セガ社） Sega Rally Championship (Sega)	8.93
3	5	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	8.33
4	―	エースドライバー（SD）（ナムコ） Ace Driver (SD) (Namco)	8.14
5	2	リッジレーサー　2（ツイン）（ナムコ） Ridge Racer 2 (Twin) (Namco)	8.13
6	3	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	7.74
7	4	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	7.50
8	6	デイトナUSA（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	7.08
9	7	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)	6.91
10	8	デイトナUSA（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	6.85
11	9	リッジレーサー　2（SD／DX）（ナムコ） Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	6.38
12	12	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	5.27
13	11	早押しクイズ熱闘生放送（ジャレコ） Speed Champion-King of Quiz II* (Jaleco)	5.22
14	10	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	5.17
15	15	ファイナルラップ　R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	4.93

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams／Taito)	6.00
2	3	ワールドチャレンジサッカー（プリミア／サミー） World Challenge Soccer (Premier/Sammy)	5.25
3	5	リーサルウェポン　3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	5.00
4	―	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	4.50
5	6	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト） Tales from the Crypt (Data East)	4.33

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ワールドPKサッカー（ジャレコ） World PK Soccer (Jaleco)	6.00
2	3	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.91
3	6	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	5.63
4	7	カルマアイ（データイースト） Karma Eye (Data East)	5.38
5	5	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	5.14

Quake Hits Arcades In Kobe, Nishinomiya

Kobe Earthquake

The "Great Hanshin Earthquake" which attacked Awaji, Kobe and Nishinomiya early in the morning of January 17, caused the greatest losses in human lives and property since the war – more than 5,400 dead, over 35,000 injured and 160,000 buildings destroyed. Given that the earthquake struck densely populated areas such as Kobe and Nishinomiya (these two cities alone have a population of 2.3 million), there was also a great deal of damage to arcades and amusement parks.

It was learned from the survey carried out by *"Game Machine"* in the month following the quake, that at least 14 arcades were destroyed or rendered unsafe and had to be torn down. Of these, two were destroyed outright and 100's of games were lost due to the building collapsing and fire. In addition, more than 200 games were destroyed in at least 30 street locations.

The worst damaged arcades were Taito's "Taito In Nishinomiya" and Logic's "Amusement PiPi". In the case of "Taito In Nishinomiya", its 5-storey building collapsed crushing the ground floor arcade and its 70 games. (see the two upper photos on page 1 of *"Game Machine" No. 489*). Logic's "Amusement PiPi" was entirely destroyed by the fire that followed the quake. Dozens of games were destroyed. (see the two right-hand photos on page 9 of *"Game Machine" No. 491*).

At the following 12 facilities, buildings housing arcades were partially destroyed and rendered unsafe. They will be either pulled down or extensively repaired. Service Game's "Konan Miki Game Center", Daio Shiko's "Casino du Sannomiya" (see the left-hand three photos on page 10 of *"Game Machine" No. 491*), Taito's "Shochiku Playland", "Mac Royal Bowl Gamecorner", National Shoji's "UFO Invader House", Yusho's "Game Plaza Cosmo" (see the left bottom photo on page 10 of *"Game Machine" No. 491*) – all these are to pulled down and removed.

Azabu Enterprises' "Game Land" (see the left bottom photo on page 11 of *"Game Machine" No. 491*), Asmo's "Leebros Motomachi" (see the two left bottom photos on page 9 of *"Game Machine" No. 491*), Sega's "Hightechland Sega Nichi-eido", Tezka's "Invaders House" (see the left bottom photo on page 11 of *"Game Machine" No. 491*), US Sangyo's "Plaza 24", Logic's "PiPi 2" – these will all require extensive repairs.

Additionally, the following arcades were significantly damaged, but it remains unclear whether they are to be pulled down or repaired. Sega's "Hightech Sega Kobe", "Hightech Sega Caruga" (see the three right-hand photos on page 10 of *"Game Machine" No. 491*), "Sannomiya Carnival", Daio Shinko's "Question", "Shark", "Tomato", Tsutsushima Jutaku's "Game Plaza Lemon", Bell's "Bell Amusement", etc. The arcade "Game Plaza Crown" jointly leased by several operators was also completely destroyed (see the right bottom photo on page 1 of *"Game Machine" No. 489*).

Furthermore, there are many arcades located in buildings rendered unsafe. Operations cannot be resumed until the authorities pass judgement on the buildings. It is likely to take over a year to pull down all those buildings condemned by the construction authorities.

One of the worst damaged street locations is that of Daiwa Service which operated 6 kiddie rides in a shopping mall in Nishinomiya, but these were crushed when the building collapsed (see the upper right-hand photo on page 11 of *"Game Machine" No. 491*).

Taito, one of the major operators in the region, lost three out of five arcades located in Kobe and Nishinomiya. Four of Sega's nine arcades in Kobe were severely damaged. Daio Shinko, an operator company purchased by Sega about ten years ago, lost one of its four arcades located in Kobe, while it remains unclear whether or not the other 3 arcades can resume operation. Namco's 3 arcades located in Kobe and Amagasaki received little damage.

Meanwhile, the amusement parks in the areas affected by the quake were also damaged. Although "Kobe Portopia" on Port Island, an artificial island in the port of Kobe, escaped damage, the bridge was so badly damaged that it is unlikely to be open for use for six months. Similarly, the amusement park "AOIA" on another artificial island, Rokko Island, cannot operate. Arcades within these amusement parks find themselves in a similar situation.

"Hanshin Park", "Suma Aquarium", "Oji Zoo" and their attendant arcades are also facing difficulties to reopen.

Although *"Game Machine"* has continued to survey the situation for the two months since the earthquake, there are still many problems left to resolve. This is mainly due to the lack of sufficient transport and communications to the affected areas as well as the very scale of the disaster.

Taito, Capcom, Tecmo Revise Forecast Downwards

Between February 23 and March 6, Taito Corp., Tokyo, Capcom Co., Ltd., Osaka, and Tecmo Ltd., Tokyo, revised downward their forecast for the fiscal year ending March 1995. They cited the sizable downturn in both the coin-op business and home video division.

Taito's new forecast for the fiscal year ending March 1995 shows revenue of ¥91,600 million and net income of ¥1,550 million. Compared to the previous revision (November 1994), the figure for revenue represents a further 4.7% drop and that for income a fall of 50%. In the consolidated results forecast, which includes figures for subsidiaries, revenue was revised to ¥92,100 million and the net income to ¥1,350 million.

Taito, which derives 2/3 of its revenue from operation income, explained that the recession has caused its operation to fall. It will be the first time that Taito has recorded revenue lower than the previous term.

Capcom's new year-end forecast shows revenue of ¥47,000 million and net income of ¥200 million. Compared to the previous revision (November 1994), the revenue represents a 1.3% increase and the net income a 91% decrease. When the results of its subsidiaries are included in the consolidated figures, revenue of ¥67,500 million and a net loss of ¥10,500 million is forecast.

According to Capcom, a large part of the loss is due to the disposal of dead stock in the USA. The company is likely to reorganize its overseas subsidiaries.

Tecmo's new year-end forecast shows revenue of ¥6,000 million and a net loss of ¥700 million. In the forecast of consolidated results, revenue was revised to ¥6,280 million and the net loss to ¥1,040 milion. Both the independent and consolidated results are forecast to record a deficit.

Konami Moves R&D From Kobe To Osaka

Konami Co., Ltd., Tokyo, has recently closed its Kobe R&D Center, opened a R&D center in Osaka and moved its R&D division from Kobe to Osaka. As a result of the earthquake, traffic access to Port Island where the Kobe R&D Center is located was cut off. The Osaka R&D Center commenced operation from March 1.

The Kobe R&D Center was originally constructed in August 1986 to serve as Konami's head office building. Since Konami moved its head office to Tokyo in April 1993, this building has been exclusively used by the R&D division for coin-op videos.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

namco

エアーコンバット22
システム・スーパー22搭載！
AIR COMBAT 22™

最強ドッグファイト登場！

①4種類のモードが選択可能！
②自機が3種類から選択可能！
③ステージ進行に分岐の要素をプラス！高リピート性が狙える！
④視点切り換えが3種類から選択可能！
⑤対地攻撃が可能！ボーナスステージも多数用意！
⑥システム・スーパー22の卓越した表現力がハイクオリティな映像とサウンドを表現、臨場感溢れるゲームを築きました。

仕様
●寸法：W1,150 × D2,780 × H1,980(mm)
●重量：367kg
●消費電力：445W
〒95-4688

"システム22"搭載!!
CYBER COMMANDO™
サイバーコマンド

超リアルグラフィックで超過激な対戦バトル!!
2台まで通信乱入・対戦可能！

大好評発売中

仕様
DX　プロジェクター部
●寸法：W1,080 × D700 × H2,080(mm)　●重量：133kg
本体部
●寸法：W930 × D1,790 × H1,400(mm)　●重量：124kg
●消費電力：335W　〒95-4688
SD　●寸法：W820 × D1,785 × H1,860(mm)　●重量：180kg
●消費電力：201W　〒95-4664

THE OUTFOXIES™
アウトフォクシーズ

新感覚！
対戦アクションゲームが登場！

売上効率の高い1本勝負のラウンド性システム採用！
早くも各方面で話題沸騰中！

仕様
●8方向レバー／2ボタン
●横画面　ダブルコンパネ

ついに出る!! 待望の選手権シリーズ第2弾!!

大好評発売中

とにかく早く空気を入れた方が勝ち！
激烈、バカウケ、単純即決な究極のスポーツゲーム！
老若男女客層を選びません！
プレイヤーの叫びがインカムにはね返る！

仕様
●寸法：W650 × D1,200 × H1,850(mm)　●重量：100kg
●消費電力：MAX. 1.3kW　〒91-52994

ひとあじ違うパニックゲーム
たこいかぱにっく™

○隠し味1
ただたたくだけじゃない。
判断力がプラスされる！
○隠し味2
連続エクステンドでたらふく遊べる！

2台から通信可能／選べる2パターン！

間違えずに多く得点したほうが勝ち！
同じパターンでキャラクターが出現／相手がたたいたほうがひっこむ！

仕様
●寸法：W1,130 × D895 × H1,665(mm)
●重量：160kg
●消費電力：380W
〒91-52714

ZELOS®
ゼロス
5人用

大迫力の9画面マルチディスプレイ!!
やめられない楽しさ！一度プレイしたら

仕様
●寸法：W2,600 × D1,710 × H2,235(mm)　●重量：740kg
●消費電力：1,000W (MAX. 15A)　〒95-4955

スパイラルフォール
SPIRAL FALL™

仕様
●寸法：W3,450 × D3,050 × H2,230(mm)
●重量：1,400kg
●消費電力：3,000W
〒95-4955

斬新なゲームルール！
最高のアイキャッチ・パフォーマンス！
大型マスメダルゲームの決定版!!

話題沸騰！
大好評発売中！

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

「遊び」をクリエイトする　株式会社ナムコ

●仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。

本社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部（東京）〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(3756)2311(大代)
（札幌）〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2　TEL 011(822)5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27　TEL 052(933)6305(代)
販売二部（大阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)
（福岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24　TEL 092(474)5605(代)